AGB-P-AWRP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

ADVANCE WARS™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1520490 M · 10.03/Ing. [0703/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikaselin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the ADVANCE WARS™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu ADVANCE WARS™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 1990 – 2001 NINTENDO. © 2001 INTELLIGENT SYSTEMS.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 34
Français 64
Nederlands 94

CONTENTS

Controls 4
Preparing for Combat 5
Game Screen 5
Rules of Engagement 6
Map Menu 10
Fog of War 12
Mode Select Details 12
Essential Intel Dossier 22
Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play 32

CONTROLS

L Button
Move cursor to units awaiting orders.

R Button
Display INTEL on units and terrain features.

✚ Control Pad
- Move cursor
- Make menu selections

A Button
- Confirm selections
- Display **Map Menu**
- Display movement range

START
- Begin game
- Display **Overview Map**
- Skip opening cinema

SELECT
- Display **Map Menu**
- Reorder troop display (See chapter "Map Menu".)

B Button
- Cancel selections
- Display attack range (When cursor is on a unit while the B Button is being held.)
- Highlight all units (When cursor is not on a unit while the B Button is being held.)

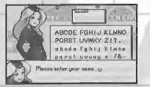
! Press A + B + START+ SELECT to reset the game.

PREPARING FOR COMBAT

Insert the **ADVANCE WARS™** Game Pak into your Game Boy Advance™.

NOTE: This Game Pak is not for use with Game Boy™ or Game Boy™ Color game systems. When you turn the power ON, the GAME BOY logo will appear followed by the **Language Selection Screen** where you can choose one of the languages (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS or ESPAÑOL) using the ✚ Control Pad. Then press the A Button to confirm and the opening cinema will be shown. Once the opening cinema is finished, or once you press the A Button or START, you'll see the **Title Screen**.

NAME ENTRY



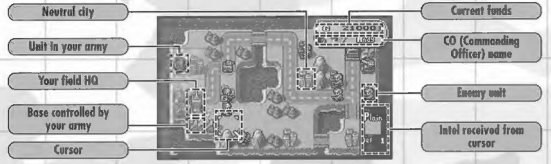
Press START or the A Button on the **Title Screen** to move to the **Name Entry Screen**, then enter any name you like. Use the ✚ Control Pad to choose a letter and the A Button to confirm your selection. Press the B Button to cancel a selection. When you have finished entering your name, move the cursor to OK and press the A Button.

*! Once you have saved a game in progress, the **Name Entry Screen** will no longer be displayed.*

GAME SCREEN

The **Game Screen** is the battlefield, and the orange army units are yours to command. Units are individual components of your army that you use like chess pieces. A single unit can have as many as ten HP (Hit Points). Do your best to remember this.

! Use the ✚ Control Pad to move the cursor. The cursor can be used to select units, terrain, and menu selections.



RULES OF ENGAGEMENT

COMBAT PROGRESSION

Battles consist of a CO issuing orders to his or her deployed units, then selecting END to complete that turn. All COs in the field do the same. When all the armies have finished issuing orders, day one of the battle is complete. This process repeats until one army emerges victorious.

DEPLOYMENT AND FUNDS

War Funds

It takes FUNDS to deploy units into the field. You receive funds by capturing and holding neutral or enemy properties.* The more properties, the more funds your army receives. Unused funds are carried over to the next turn.

** Cities, airports, ports, and bases are the only properties that can be captured.*

Funds cannot be carried from one map to the next.

Unit Deployment

To deploy units, place the cursor on a deployment property – a base, airport, or port – and press the A Button. Then on the **Deployment Menu** use ↑ and ↓ on the ✚Control Pad to select the unit you want to deploy and press the A Button to confirm the decision.

New units can be used on the turn following their deployment.

A single army can deploy a maximum of fifty units.

TROOP MOVEMENT

To move a unit, you must first select it. Place the cursor on the unit you want to move and press the A Button. Once a unit is selected, its movement range is displayed. Place the cursor in the space you want to move the unit to and press the A Button. The unit will follow the path shown by the Movement Arrow.*

** The Movement Arrow is the red arrow that traces the route from the selected unit to its destination.*

After a unit reaches its selected destination, the WAIT command appears. When you select this command, the unit changes to a darker colour. Darkened units cannot receive further orders until the next turn.

You can move all of your units using these steps. You cannot deploy more than one unit per space.

About Fuel

Units consume fuel as they move. Planes and ships burn fuel even when they are not moving. When out of fuel, ground forces are unable to move, while air and naval units either crash or sink.

PROPERTY CAPTURE

When you move an INFANTRY or MECH (mechanised infantry) unit to a neutral or enemy property, the capture command (CAPT) appears. Select this command to make your unit begin securing that property.

Unit Capturing a Base

Capture Animation

ATTACKING THE ENEMY

When a unit is in position to attack the enemy, FIRE will appear in the **Command Menu**. Select this command to display the Attack Cursor. Use the ✚Control Pad to choose which enemy unit to attack and press the A Button. Your unit will then begin its attack.

You command both direct and indirect combat units. Direct combat units move into attack position next to the enemy and fire in the same turn. Indirect combat units must move into attack position some distance from the enemy and then wait a turn before firing. The benefit of indirect fire is that the attacking unit is safe from counterattack. Developing a strategy that uses these two distinct unit types successfully is one of the keys to becoming a solid CO.

The attack range varies among indirect combat units.

If you reduce an enemy unit's HP to zero, the unit vanishes from the field of battle. Of course, the same thing occurs if one of your units has its HP reduced to zero.

SUPPLIES

You must supply your units with fuel and ammo. There are two ways for units to receive supplies. First, all units that are on bases or adjacent to an APC (Armored Personnel Carrier) will have their fuel and ammo automatically replenished at the beginning of each turn. The units on bases will also regain two HP. You can also resupply a unit by moving an APC into an adjacent space and selecting SUPPLY from the **Command Menu**.

All units are capable of receiving supplies. If there are multiple supply vehicles deployed, they can all distribute supplies.

Air units receive supplies in airports. Naval units receive supplies in ports. Naval units stopped on shoals can also receive supplies from lander units.

JOINING

You can join two units of identical type to form one unit. This is useful when you have units that are low in HP. To join units, move one unit onto a space occupied by a unit of the same type and select JOIN from the **Command Menu**. Press the A Button to confirm your command and make the units merge to form a single unit. The newly formed unit's HP is the total of the two single units' HP.

You cannot join two units together if one of the units has ten HP. A newly formed unit's maximum HP is ten, even if the total of the two original units' HP exceeds ten.

LOADING

Transport units* have the ability to carry other units from place to place. To load a unit onto a transport vehicle, move the unit you want to load to a space occupied by a transport unit and select LOAD from the **Command Menu**. An icon will appear on any transport vehicles carrying units. Place the cursor on a transport vehicle to view the type of unit it is transporting.

**APCs, transport copters, landers, and cruisers are all transport units.*

The loading of units depends on the type of transport unit and the terrain.

Units being transported will not take damage if the transport unit is fired upon. However, if a transport unit is destroyed while carrying a unit, the unit it is carrying is also destroyed.

UNLOADING

To unload a unit, select DROP from the **Command Menu**, use the ✚ Control Pad to select where you want to unload the unit, and confirm your selection with the A Button.

If there are two units being transported, use ✦ and ✦ on the ✚ Control Pad to select which unit to unload. Transport units capable of carrying two units can unload both units during the same turn.

BATTLE OUTCOME

VICTORY

There are two ways to win a battle: HQ Capture and Rout. HQ Capture requires one of your infantry or mech units to capture the enemy HQ. To win by Rout, you must defeat all deployed enemy units.

Depending on the rule settings and the map being battled on, Base Capture may also be a means to achieve victory.

DEFEAT

There are three ways to lose on the field of battle: HQ Capture, Rout, and White Flag. HQ Capture occurs when the enemy captures your HQ. Rout occurs when all of your units are destroyed. White Flag occurs when you give up and choose YIELD from the **Options Menu** on the **Map Menu**.

The terms for victory vary between game modes.

MAP MENU

To display the **Map Menu**, place the cursor on an unoccupied space on a map and press the A Button.

*The contents of the **Map Menu** may vary between game modes.*

UNIT

UNIT displays vital intel about all of your deployed troops. Use ↑ and ↓ to scroll through the units displayed and ← and → to scroll through the display headings. Press SELECT to reorder the unit listing to match the selected display heading.

Unit Intel Screen

TYPE:	The name of the unit
HP:	The number of HP per unit
GAS:	The amount of fuel per unit
RDS (Rounds):	The number of primary weapon rounds per unit

INTEL

Select INTEL and then STATUS to view information on the current battle. Use the ✚ Control Pad to select a menu option and press the A Button to confirm your choice.

STATUS

The **Battle Status Screen** displays the current map name, day of battle, number of bases held by each army, number of neutral bases, and information on funds. The **Unit Status Screen** displays intel on the total number of units deployed, number remaining, and number defeated.

TERMS (Campaign Mode only)

I will inform you of the terms of victory for each map in **Campaign Mode**.

RULES (VS. MODE and LINK MODE only)

This selection allows you to check the TEAMS and RULES settings. However you can't change settings on this screen.

The menu contents may differ between game modes.

CO

Select CO to view OFFICER DOSSIERs for the Commanding Officers participating in the current battle. Press ← and → or the R and L Buttons to switch between dossiers. Use ↑ and ↓ to scroll through the OFFICER DOSSIERs.

SAVE

This command lets you save your game's progress.

BE CAREFUL! You will have to repeat any unsaved actions if you turn your system OFF. Saving frequently is often an important part of a good strategy.

REMEMBER! This game does not have an auto-save function, so it's up to you to include saving in your battle plans.

Only one file per game mode is available for saving. LINK MODE games can't be saved.

Deleting All Game Data

Press and hold the L Button, →, and SELECT when turning the power ON to bring up the **Delete Game Data Screen**. Use → to select YES and confirm with the A Button.

BE CAREFUL! Deleted game data cannot be restored.

OPTIONS

The **Options Menu** contains game setup selections. Use ↑ and ↓ to select the setup you want to change and then press the A Button to make changes.

MUSIC

Turn the game music ON or OFF.

VISUALS

Set which visuals to display during game play.

VISUAL A: Display both Battle and Capture animation.

VISUAL B: Display Battle animation only.

VISUAL C: Display player Battle animations only.

NO VISUAL: Display no animation.

DELETE

Select the unit you want to delete with ↑, ↓, ←, and →, then press the A Button to confirm.

YIELD

Select YES and confirm your choice with the A Button to yield and forfeit the battle.

EXIT MAP

This selection lets you return to the **Mode Select Menu** at any point during a battle. Choose YES and press the A Button to confirm your selection and end the battle.

*The contents of the **Options Menu** and the game setups that you can change may differ between game modes.*

END

After you finish issuing commands for your turn, select END to end your turn and press the A Button to confirm.

FOG OF WAR

On some maps, you will encounter a phenomenon called the FOG OF WAR. FOG OF WAR limits visibility, so your units can only see as far as their individual vision ranges allow. The vision range is different for each unit. Infantry and mech units can increase their vision ranges by three spaces when they climb mountains.

For more information on individual units' vision ranges, see chapter "Essential Intel Dossier".

MODE SELECT DETAILS

FIELD TRAINING

In FIELD TRAINING, you can gain actual battle experience while I instruct you in the art of war. On the **Mode Select Screen**, use ✦ and ✦ to choose FIELD TRAINING, and press the A Button to confirm your selection. On the following screen, use ✦ and ✦ to select the map you want to play, then press the A Button to confirm.

VS. MODE

On the **Mode Select Screen**, use ✦ and ✦ to choose VS. MODE and press the A Button to confirm your selection.

Playing VS. MODE

To play VS. MODE, you need one Game Boy Advance game system and one **ADVANCE WARS** Game Pak.

Player 1 issues commands to his or her units first. When Player 1 is finished, he or she passes the game system to Player 2. Player 2 issues orders and then passes the system to Player 3 who follows the same procedure. When Player 4 completes his or her turn, he or she passes the system to Player 1. The players continue to take turns in this fashion until the battle is complete.

This explanation is for a four-player game with four human players. If there are only three human players, the computer controls the additional army and takes its turn at the appropriate time.

When you first play the game, your only Menu option is NEW. After that, you will also see CONTINUE.

At first, there will be four different maps available for VS. MODE play. To select the type of map, use ✦ and ✦. Use ✦ and ✦ to select the map you want to use, then press the A Button to confirm your choice.

Map Types for VS. MODE

PRE-DEPLOYED	On this type of map you enter combat with a set type and number of pre-deployed units. You cannot deploy any additional units.
3P MAPS	Select this option to vie for victory on maps designed specifically for three-player combat.
4P MAPS	These maps let you pit your tactical skills against three other armies in a no-mercy melee.
WAR ROOM	WAR ROOM maps become available once the mode itself is opened for play.

*You can buy additional maps with Advance Wars Coins, which you can earn in the **Field Training** and **Campaign Modes**. For more information on purchasing maps, see paragraph "Battle Maps".*

After you select a map, the **CO Select Screen** appears. Choose the officers you want to use and set whether each one will be controlled by a human player or by the computer. Use ✦ and ✦ to move between headings or ✦ and ✦ to choose settings for them.

In battles of three or more armies, you can create teams by assigning flags to each army. Armies under the same flag are allied and will battle cooperatively.

Next, set the combat RULES to your liking using ✦ and ✦ to move between the rules then ✦ and ✦ to change the rule setups.

RULES

FOG	Turn FOG OF WAR ON or OFF. Selecting ON limits the vision range to that of each individual unit.
WEATHER	Select between CLEAR, SNOW, RAIN, and RANDOM. RANDOM allows for climate changes throughout the course of the game.
FUNDS	Set the amount of money received per allied base. This affects the number and type of unit you can deploy during battle.
TURN	Set the number of days combat will continue. Victory is awarded to the army with the most bases at the end of the pre-determined time limit.
CAPT	Choose to have victory determined by the number of bases captured during game play. The game ends when the set number of bases have been captured.
POWER	Turn the CO powers ON or OFF. Choosing ON allows you to use your commanding officer's special power. Each CO has a different power.
VISUALS	Select the animation setup that you prefer. The animation options are the same as those explained in the **Options Menu**.

! *Once a game is started, the rules cannot be changed.*

LINK MODE

Choose this mode and link up two or more Game Boy Advance systems with the appropriate number of Game Boy Advance Game Link™ cables (sold separately).

! *LINK MODE includes both MULTI-PAK and SINGLE-PAK game modes. Note that the number of Game Paks needed to play each mode is different.*

MULTI-PAK (2-4 Players)

To play MULTI-PAK Link, you need one Game Boy Advance system and one Game Pak per person.

! *Before playing, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.*

On the **Mode Select Menu**, use ↑ and ↓ to select LINK MODE and press the A Button to confirm. On the next screen, select MULTI-PAK using the same steps. When you're done, the **Player Entry Screen** will appear.

Once all participating players have been entered, Player 1 should press START to begin data transmission.

! *Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.*

LINK FAILURE

Link Failure Screen

The **Link Failure Screen** appears if an error occurs during linking. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the data transmission setup again.

Once data transmission is complete, the **Map Select Screen** is displayed on all game screens. Select the map type with ← and →, then select the map to be used with ↑ and ↓.

! *Any player can select a map for game play.*

! *Map availability varies depending on the number of players.*

Map Select Screen

Next, the **Team Select Screen** will come up. Each player will use ↑ and ↓ to choose a CO.

! *In battles of three or more armies, you can create TEAMS by assigning flags to each army. Armies under the same flag are allied and will battle cooperatively.*

Teams Select Screen

RULES setup is next. Use ← and → to move between the rules and ↑ and ↓ to change the rule setups. Press the A Button to confirm setup and begin the game.

! *The **Rules Screen** is displayed on all linked game systems.*

! *The RULES setup cannot be changed once the game begins.*

! *The computer cannot control an army in this mode.*

Rules Screen

SINGLE-PAK (2-4 Players)

To play SINGLE-PAK Link, you need one Game Boy Advance system per player but only one Game Pak.

! *Before playing, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.*

In the **Mode Select Menu**, use ↑ and ↓ to select LINK MODE and press the A Button to confirm. On the next screen, repeat the same steps to select SINGLE-PAK. The **Player Entry Screen** will then be displayed on Player 1's game system. Player 1 should confirm the number of player entries and press START.

*Only Player 1's game system will display the **Player Entry Screen**. All other players' systems will display the GAME BOY logo.*

Next, the **Download Screen** will appear on all players' game screens. When download begins, the NOW LOADING message will appear.

It will take a few moments for the download process to finish.

Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during the download process.

Data Transmission Failure

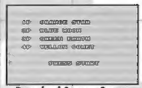
The **Data Transmission Failure Screen** appears if an error occurs during data transmission. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the download setup again.

Data Transmission Failure Screen

Once the download process is complete, PRESS START is displayed on Player 1's screen. Player 1 must then press START to begin the game.

*The computer performs map selection and rule setup in **Single-Pak Mode**. The **map menu** options are specific to this mode.*

SINGLE-PAK games cannot be saved.



Download Success Screen

TRADE MAPS [2-4 Players]

To trade maps, you need one game system and one Game Pak per participant.

Before trading, you need to connect all game systems with Game Link cables. See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for details.

Trade Maps Mode lets you send and receive maps designed in the **Design Maps Mode**. The person sending map data is the Sender, and the person receiving the map data is the Receiver. The Sender can send map data to all linked players.

Only one Map Data File can be sent at a time.

Map data cannot be sent if that data has not first been saved.

All players need to select LINK MODE on the **Mode Select Screen** using ↑ and ↓ and then pressing the A Button. On the following screen, all players use the same steps to select TRADE MAPS. The **Player Entry Screen** is displayed next, and once each player has been entered, Player 1 must press START. This will begin data transmission.

Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.

Link Mode Menu Screen

Player Entry Screen

Link Failure

The **Link Failure Screen** appears if an error occurs during linking. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections and begin the data transmission setup again.

Link Failure Screen

Once data transmission is complete, the **Sender Select Screen** appears on all players' game systems. Use ↑ and ↓ to select the player who will be the Sender.

All players must select the same Sender.

Sender

The **Map Select Screen** will be displayed on the Sender's game system. The Sender should use ← and → to select a map data to send.

Sender Select Screen

Receiver

The **Map Save Screen** will appear on the Receivers' game systems. The Receivers must use ← and → to select the area where they wish to save incoming map data. Up to three maps can be saved on the **Map Save Screen**.

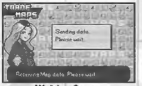
Do not turn the power OFF or disconnect any Game Link cables during data transmission.

Map Select Screen

Map Save Screen

Data Transmission Failure

The **Data Transmission Failure Screen** appears if an error occurs during data transmission. If this happens, turn all game systems OFF, check all Game Link cable connections, and begin the data transmission setup again.



Waiting Screen

Data Transmission Failure Screen

Sender

Once the data transmission is complete, the **Data Transmission Complete Screen** appears on the Sender's screen. The game then returns to the **Link Mode Menu Screen**.

Receiver

After the received map data has been saved, the **Data Transmission Complete Screen** appears on the Receivers' screens. The game then returns to the **Link Mode Menu Screen**.

Data Transmission Complete Screen

*Maps traded in this mode can be used in VS. MODE and **Multi-Pak Modes**.*

CAMPAIGN

In **Campaign Mode**, you join forces with three Orange Star Army COs to face an array of enemy commanders as you battle your way across the map. Use ↑ and ↓ to select CAMPAIGN, then press the A Button to confirm your choice.

*The first time you select **Campaign Mode**, you can only select NEW from the **Menu Screen**. After you have some saved game data, CONTINUE will become an option.*

WAR ROOM

The **War Room Mode** lets you develop your strategic skills by competing for high scores and rankings in single battles. On the **Mode Select Screen**, use ↑ and ↓ to select WAR ROOM, then press the A Button to confirm your choice.

The **Map Select Screen** will be displayed next. Select the map you want to use with ↑ and ↓, then confirm your choice with the A Button.

Map Select Screen

*A series of question marks (???) on the **Map Select Screen** denotes maps that can be purchased at BATTLE MAPS.*

Use ← and → to select the CO you want to use on the **CO Select Screen**. Press the A Button to confirm your choice and begin the game.

CO Select Screen

STATS

Select **Stats Mode** to view your combat history. To select **Stats Mode** on the **Mode Select Screen**, use ↑ and ↓ to highlight STATS, then press the A Button to confirm your selection. Next, choose either RANK or RECORDS using the same methods. Your rank as a special advisor in **Campaign Mode** is listed in RANK. RECORDS shows the top five scores for individual WAR ROOM maps.

BATTLE MAPS

Go to BATTLE MAPS to spend your hard-earned Advance Wars Coins. You can gain coins in both the **Campaign** and **War Room Modes**. The proprietor of BATTLE MAPS is a knowledgeable and friendly fellow named Hachi. He knows just about all there is to know about **Advance Wars** and will sometimes share his information with you. I recommend not only shopping at BATTLE MAPS, but dropping in from time to time just to chat. You can purchase additional maps here and also hire new Commanding Officers. Enter BATTLE MAPS by selecting it on the **Mode Select Screen** and pressing the A Button. Use ↑ and ↓ to scroll through items for sale and press the A Button to purchase them.

You will not be able to purchase items if you do not have enough coins.

DESIGN MAPS

If you want to create your own original maps, this is the mode for you. You can battle on the maps that you create in VS. MODE and **Multi-Pak Mode**. You can also trade your maps with friends in the **Trade Maps Mode**. Select DESIGN MAPS on the **Mode Select Screen** with ↑, ↓, and the A Button.

Creating Original Maps

Once you open the **Design Maps Mode**, use the L and R Buttons to pull up unit and terrain feature menus. Scroll through the choices with ← and →, and press the A Button to place the selected item on the map. When placing army units and bases, use ↑ and ↓ to scroll through the available colours.

DESIGN MAPS Menus

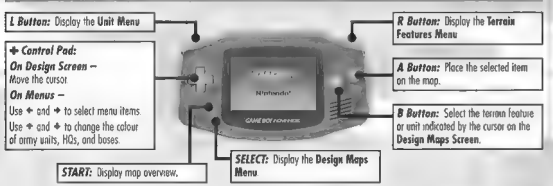
Terrain Features Menu

This menu includes HQs, cities, and all types of bases, as well as roads, woods, rivers, and other terrain features.

Unit Menu

Here you can choose from infantry, mech, tank, rocket, and other ground units. You can also deploy air units, such as bombers, battle copters, and naval units, including battle ships, cruisers, and landers.

DESIGN MAPS Controls



You cannot erase terrain features once they are placed on the map, but you can replace them with other features. Select the new feature, then place the cursor over the feature you want to replace and press the A Button.

*You can delete any deployed army unit by selecting DEL (delete) from the **Unit Menu**, placing the cursor on the unit you want to recall, and pressing the A Button.*

Rules for Creating Maps

There are certain conditions that must be met in order for a map to be used for combat. There must be at least two HQs on the map. The map must also contain at least one deployed unit or one production base for each army HQ.

Once your map is ready for combat, you will see PLAY OK on-screen.

About the Menu Windows

Press SELECT to bring up the **Design Maps Menu**. Use ↑ and ↓ to select a menu item and press the A Button to confirm your choice.

Use ↑ and ↓ to select a **File Menu** item and press the A Button to confirm your choice.

Select this to load a previously saved map. Use ↑ and ↓ to select a map and press the A Button to confirm.

Come here to save a map you are designing. Use the ✚ Control Pad to select the place you want to save to and press the A Button to confirm.

To name your map, select this menu item. Once you select NAME ENTRY, the Name Entry Screen will be displayed.

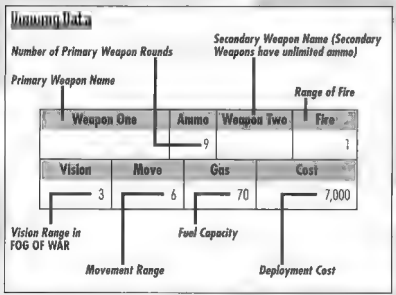
HELP	HELP contains instructions on DESIGN MAPS controls and map rules.
INTEL	To view the current number of cities and bases on a map, select INTEL.
FILL	Choose FILL to fill an entire map with one terrain feature. **If you choose RANDOM on the Fill Menu, the computer will design a map with random terrain features.**
END	Select END to return to the **Mode Select Screen**.

ESSENTIAL INTEL DOSSIER

UNIT INTEL

Each unit in **Advance Wars** has its own special traits. Knowing the strengths and weaknesses of your army will allow you to formulate a more precise and complete strategy.

- *Units that use two weapons automatically switch between weapons depending on the enemy unit they are attacking.*
- *Some units carry no weapons.*



When transport units, marked with ★, are destroyed, so are any units that they are transporting.

Ground Units

INFANTRY

Cheapest unit to deploy. Can capture new bases, but has weak firepower

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	3	99	1,000

TANK

A small, inexpensive tank. Its large movement range makes it easy to deploy.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Tank Cannon	9	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
3	6	70	7,000

Mechanized Infantry (MECH)

Uses bazookas against vehicles. Strong against tanks, and also able to capture bases.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bazooka	3	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	2	70	3,000

MD TANK

Possesses the strongest offensive and defensive ratings among ground forces.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Md Tank Cannon	8	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	16,000

RECON

Strong in combat against infantry units. Has a large movement range.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	Mach. Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
5	8	80	4,000

APC ★

Able to transport infantry and mech units. Can also deliver fuel and ammo. Carries no weapons

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None

Vision	Move	Gas	Cost
1	6	70	5,000

Mobile Artillery (ARTLRY)

An inexpensive indirect-combat unit. Fires on enemy units from a distance.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Cannon	9	None	2–3

Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	6,000

Anti-Air (A-AIR)

A specialised unit that is strong against air, infantry, and mech units. Can't cope with tanks, though.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Vulcan Cannon	9	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	6	60	8,000

Rocket Launcher (ROCKETS)

A powerful unit capable of firing on both ground and naval units from a distance.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Rockets	6	None	3–5

Vision	Move	Gas	Cost
1	5	50	15,000

MISSILES

Wreaks havoc on air units. Has a large vision range in FOG OF WAR.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Surface-to-Air Missiles	6	None	3–5

Vision	Move	Gas	Cost
5	4	50	12,000

Air Units

FIGHTER

Rules the skies and inflicts heavy damage on other air units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Missiles	9	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	9	99	20,000

BOMBER

Inflicts heavy damage on both ground and naval units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Bombs	9	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
2	7	99	22,000

Battle Copter (B CPTR)

Can fire on many types of units, which makes it easy to deploy and invaluable on the field

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Air-to-Surface Missiles	6	Mach Gun	1

Vision	Move	Gas	Cost
3	6	99	9,000

Transport Copter (T CPTR) ★

Can transport both mech and infantry units Carries no weapons and cannot fire.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None

Vision	Move	Gas	Cost
2	6	99	5,000

Naval Units

Battle Ship (B SHIP)

Has a huge attack range. Its cannon does tremendous damage against other naval units.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Cannon	9	None	2–6

Vision	Move	Gas	Cost
2	5	99	28,000

LANDER ★

Can carry up to two ground units at a time.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
None	None	None	None

Vision	Move	Gas	Cost
1	6	99	12,000

CRUISER ★

Can do heavy damage to subs and air units. Can also transport up to two copters at a time.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Anti-Sub Missiles	9	A.A.M. Guns	1

Vision	Move	Gas	Cost
3	6	99	18,000

SUB

When submerged, can be attacked only by cruisers. Can only be found by colliding with it.

Weapon One	Ammo	Weapon Two	Fire
Torpedo	6	None	1

Vision	Move	Gas	Cost
5	5	60	20,000

TERRAIN INTEL

Terrain plays an important role in formulating an optimum battle strategy, as it affects troop movement and may also provide defensive cover.

Headquarter (HQ)
Each army in the field has a headquarters that acts as its base of operations. An HQ can supply ammo and fuel, restore HP, and provide superior defensive cover for all ground units. Victory is yours if you can capture your enemy's HQ.

BASE
Bases are the deployment points for all ground units. In addition to providing supplies and HP to these units, they also provide high defensive cover.

Airport (ARPRT)
Air units enter the field of battle from these air bases, and they are also where air units receive supplies and regain HP. The defensive cover rating of airports is high.

PORT
Ports are the deployment points for all naval units, and they also provide them with ammo, fuel, and places to regain HP. Ports are safe havens for ships and subs because of their excellent defensive cover.

CITY
Cities can be allied, neutral or controlled by the enemy. Both infantry and mech units can capture neutral and enemy cities, which then become able to provide ground units with supplies and HP

ROAD
Roads allow units to traverse maps without hindrance, but they offer no other terrain benefits.

PLAIN
Plains are the most common type of terrain found in ADVANCE WARS. The terrain benefits are limited to minimum defensive cover.

WOOD
When FOG OF WAR is present, units deployed in woods can be seen only by units adjacent to them and by air units. The defensive cover benefit of woods is above average.

Mountain (MT)
Only mech, infantry and air units can travel over mountains. In FOG OF WAR, mech and infantry units increase their vision range by three when in the mountains. Mountains offer great defensive cover.

RIVER
Rivers cross much of the terrain in ADVANCE WARS. They can only be traversed by infantry, mech, and air units. Rivers offer no defensive cover.

Bridge (BRDG)
Bridges are essential, because they allow ground units to cross bodies of water. Bridges provide no other terrain benefits.

SEA
Seas are traversable by naval and air units only. Seas offer no terrain benefits.

SHOAL
Shoals provide loading and unloading points for landers. Almost all units can travel upon shoals, but they provide no defensive cover

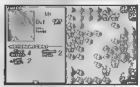
REEF
When FOG OF WAR is present, units deployed in reefs can only be seen by adjacent units and air units. Aside from this attribute, reefs offer little in beneficial features.

Another map feature is WEATHER. Depending on the map being used, it will sometimes rain or snow. These climatic conditions affect the movement range of all deployed units.

For detailed terrain information, place the cursor on a specific terrain feature and press the R Button. This is a useful tool for reconnoitering maps and developing a strategy specific to that map.

Mountain intel under normal conditions.

Mountain intel under snowy conditions.



OFFICER BOSSIERS

The following dossiers contain brief profiles of each of the Commanding Officers of the armies in ADVANCE WARS. Intel on these individuals is limited, so it's important to compile more complete summaries through extensive game play. Each CO has a special, unique CO POWER that becomes usable when his or her CO Power Meter is full. The CO Power Meter gains energy automatically during combat.

Orange Star

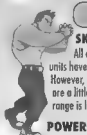
SKILL
Andy is a well-balanced CO with no real weaknesses.

POWER: HYPER REPAIR
Restores two HP to all of Andy's damaged units.

Blue Moon

SKILL
All of Max's direct combat units have superior firepower. However, his indirect combat units are a little weak, and their attack range is limited

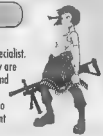
POWER: MAX FORCE
Boosts the attack power of all of Max's direct combat units.



Green Earth

SKILL
Sami is an infantry specialist. Her mech and infantry are experts at capturing and securing new bases. Her transport units also have a large movement range

POWER: DOUBLE TIME
Increases the already large movement range of all of Sami's infantry and mech units.



Blue Moon

GRIT

SKILL

Grit is a long-distance attack master, which gives his indirect combat units an extended attack range. His direct combat units have a low firepower rating.

POWER: SNIPE ATTACK

Increases both the range and strength of Grit's formidable indirect combat units.

OLAF

SKILL

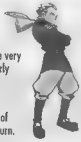
Olaf has an affinity for cold weather, and his troops are not effected by snow. Rainy weather, however, does shorten their movement range.

POWER: BLIZZARD

Causes snow to fall, which adversely affects all units except Olaf's own.

Green Earth

EAGLE



SKILL

Eagle is master of the skies, and his air units are very powerful. In contrast, Eagle's naval units are fairly weak.

POWER: LIGHTNING STRIKE

Enables all of Eagle's troops, with the exception of infantry and mech units, to attack twice in one turn.

DRAKE

SKILL

Drake rules the seas, as his naval units reign supreme. Air combat is his weak point – his copters and planes are not highly regarded.

POWER: TSUNAMI

Causes a giant wave to rise up and strike, damaging all enemy units.

Yellow Comet

KANBEI

SKILL

Kanbei hosts an army with exceptional defensive and offensive ratings. However, the deployment costs for his troops are high as well.

POWER: MORALE BOOST

Gives Kanbei's troops a burst of energy and increases their offensive attack abilities

SONJA

SKILL

The reconnaitering prowess of Sonja's troops allows them a large vision range during FOG OF WAR. They also keep their HP status hidden from the enemy. Sonja suffers from chronic bad luck.

POWER: ENHANCED VISION

Increases the vision range of all of Sonja's units and even allows them to spot units hidden in woods and reefs.

DICTIONARY OF TERMS

Here is a compilation of some terms used in **Advance Wars**. All words and phrases are listed alphabetically.

Air Units

Fighter, bomber, battle copter, and transport copter are the types of air units in **Advance Wars**. All of these units are deployed from airports.

Ambush

An ambush occurs when a unit runs into a hidden or unseen enemy unit and is forced to wait until the next turn to receive new orders. Ambushes can only occur when FOG OF WAR is present or when you happen to find a diving sub.

Bases

Cities, ports, airports, ground bases, and HQs are all terrain features that can be captured. Capturing and holding these types of bases is an essential part of a successful strategy.

Commands

A command is any order to a deployed unit. Commands include FIRE, WAIT, CAPT, etc.

Ground Units

Infantry, mech, recon, tank, Md tank, APC, artillery, rocket, anti-air, and missile are types of ground units found in **Advance Wars**. All of these units are deployed from ground bases.

Indirect Combat

Units with an attack range of two or more spaces can fire on enemy units from a distance and thereby avoid any counterstrikes. This one-sided combat is called indirect combat.

Movement Cost

This term refers to the percentage of a unit's movement range required to traverse specific terrain types.

Naval Units

Battleship, cruiser, lander, and sub are types of naval units in **Advance Wars**. All of these units are deployed from ports.

Neutral Cities

Neutral cities are gray and appear on almost every map. Infantry and mech units can capture these cities to create allied bases.

Special Map Case

Map cases carry additional maps or extended game play. The Special Map Case comes with a complete set of playable maps.

Units

A unit is a group of soldiers or armament of the same type deployed into combat.

Vs. Map Case

The Vs. Map Case is a storage case that allows you to purchase and keep additional two-player Vs. Maps.

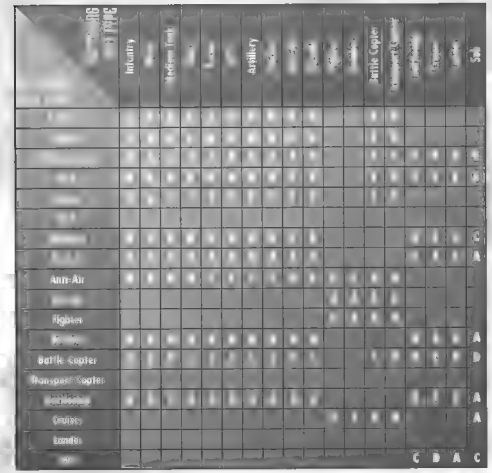
MOVEMENT COST CHART

This chart shows the movement cost for unit types on specific terrain.

E *Movement cost differs depending on the climate conditions. This chart displays movement cost for clear conditions.*

COMBAT CHART

The damage done by a unit changes depending on the type of unit it is attacking. The chart below shows the severity of damage a unit will inflict on another unit by ranking them from A–E. A represents the highest damage potential and E the lowest.



PLAYING MULTI GAME PAK PLAY, 1 GAME PAK PLAY

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: . . ..One per player

Game Paks – Multi Game Pak play:... . ...One per player
– 1 Game Pak play. ....One Game Pak

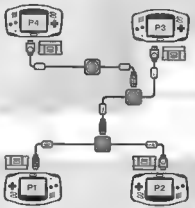
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
. .. . Three players: Two cables
. ...Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



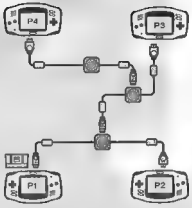
Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

1 Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

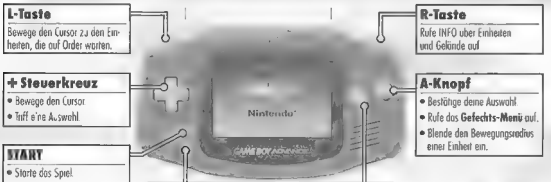
You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables*
- *When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).*

INHALT

Steuerung 34
Gefechtsvorbereitungen 35
Der Bildschirm 35
So wird gekämpft 36
Das Gefechts-Menü 40
Kriegsnebel 42
Genaueres zur Spielauswahl 42
Wichtige Informationen und Dossiers 52
Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel 62

STEUERUNG



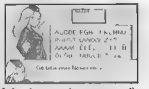
! *Drücke gleichzeitig den A- und B-Knopf, START und SELECT, um ein Spiel zurückzusetzen.*

GEFECHTSVORBEREITUNGEN

Stecke dein **Advance Wars™**-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™.

ACHTUNG: Dieses Spiel kann nicht auf einem Game Boy™ oder Game Boy™ Color gespielt werden. Wenn du den Game Boy Advance einschaltest, erscheint das GAME BOY Logo, gefolgt von dem **Sprachauswahl-Bildschirm**. Dort kannst du mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes eine der vier Sprachen auswählen (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS oder ESPAÑOL). Dann drückst du den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und schließlich wird das Intro abgespielt. Sobald dies beendet ist oder du den A-Knopf oder START drückst, erscheint der **Titel-Bildschirm**.

EINGABE DES NAMENS



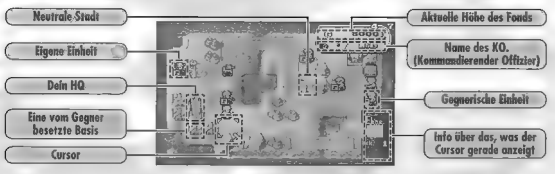
Drücke im **Titel-Bildschirm** den A-Knopf oder START, um zum **Namenseingabe-Bildschirm** zu gelangen. Denke dir irgendeinen Namen aus. Wähle mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes den entsprechenden Buchstaben an und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Eine falsche Eingabe kannst du rückgängig machen, indem du den B-Knopf drückst. Ist der Name vollständig eingegeben, bewegst du den Cursor auf OK und drückst den A-Knopf zur Bestätigung.

! *Sobald du unter diesem Namen einen Spielstand gespeichert hast, erscheint der **Namenseingabe-Bildschirm** nicht mehr.*

DER BILDSCHIRM

Was du auf dem Bildschirm siehst, ist ein Schlachtfeld, und die orangefarbene Armee steht unter deinem Befehl. Deine Armee besteht aus einzelnen Einheiten, die du wie die Figuren eines Schachspiels einsetzt. Eine intakte Einheit besitzt zehn TP (Trefferpunkte). Das solltest du dir merken.

! *Mit dem Cursor, den du mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes bewegst, wählst du einzelne Einheiten, diverses Gelände und Menüpunkte an.*



SO WIRD GEKÄMPFT

GEFECHTSVERLAUF

In einem Gefecht erteilt der KO. Befehle an seine Truppen im Einsatz und wählt ENDE, sobald alle nötigen Order erteilt wurden, um die Runde zu beenden. Dies tun alle beteiligten KO. Wenn jedes Heer, bzw. dessen Einheiten, seine Befehle erhalten und ausgeführt hat, ist ein Tag vergangen. Auf diese Weise vergehen die Tage, bis eine Armee den Sieg davonträgt.

FONDS UND AUFSTELLUNG

Fonds eines Gefechts

Um Einheiten aufstellen zu können, muss man sie kaufen. Dazu stehen dir FONDS zur Verfügung. Diese erhältst du, indem du neutrale oder gegnerische Bauten besetzt und hältst.* Je mehr Bauten, desto mehr Fonds erhältst du. Fonds, die du nicht gleich verwendest, werden weiter übernommen in die nächste Runde.

** Du kannst nur Städte, Flughäfen, Häfen und Fabrik-Basen besetzen.*

Fonds werden nicht von einer Mission zur nächsten übertragen.

Aufstellung von Einheiten

Zur Aufstellung bzw. Produktion von Truppen musst du den Cursor auf ein entsprechendes Gebäude (Fabrik-Basis, Flughafen oder Hafen) ziehen und den A-Knopf drücken. Im **Aufstellungsmenü** drückst du ↑ oder ↓ auf dem ✚Steuerkreuz, um eine Einheit auszuwählen, und bestätigst deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Neue Einheiten können erst am Tag nach ihrer Aufstellung Befehle annehmen und ausführen.

Eine Armee kann aus maximal 50 Einheiten bestehen.

DER MARSCHBEFEHL

Du musst zunächst die Einheit auswählen, die sich in Marsch setzen soll. Ziehe mit dem Cursor auf die jeweilige Einheit und drücke den A-Knopf. Sobald du eine Einheit angewählt hast, wird ihr Bewegungsradius angezeigt. Anschließend setzt du den Cursor auf das Feld, zu dem die Einheit marschieren soll und drückst den A-Knopf, um die Marschroute zu bestätigen, die der rote Pfeil* angibt.

** Der rote Pfeil zeigt die exakte Marschroute einer Einheit an.*

Hat die Truppe ihren Zielort erreicht, wird der WARTEN-Befehl eingeblendet. Die Einheit wird dunkel, sobald du diesen Befehl erteilt hast, was anzeigen soll, dass sie bis zur nächsten Runde keine weiteren Befehle mehr ausführen kann.

Auf diese Weise werden alle Truppen in Marsch gesetzt. Zwei unterschiedliche Einheiten (Ausnahme sind Transport-Einheiten) können nicht auf demselben Feld stehen.

Benzinverbrauch

Einheiten verbrauchen Benzin, sobald sie in Marsch gesetzt sind; Einheiten zur See und zur Luft sogar, wenn sie sich nicht bewegen. Bodentruppen können sich ohne Benzin bzw. Ration nicht mehr fortbewegen, und Einheiten zur See und Luft sinken bzw. stürzen ab.

BESETZEN VON GEBÄUDEN

Setzt du eine MECH-Einheit (Mechanisierte Infanterie) oder eine Einheit der Infanterie auf neutrale oder vom Gegner kontrollierte Gebäude, steht der Besetzen-Befehl (BES.) zur Auswahl. Gib diesen Befehl, damit deine Einheit diese Gebäude sichert.

ATTACKE

Sobald eine Einheit so positioniert ist, dass sie angreifen kann, erscheint der FEUER-Befehl im **Befehlsmenü**. Wählst du diesen Befehl, wird der Cursor zum Fadenkreuz und zielt auf eine gegnerische Einheit in Reichweite. Wähle mit dem ✚Steuerkreuz eine aus (falls mehrere zur Auswahl stehen) und drücke den A-Knopf – deine Einheit eröffnet das Feuer!

Dir stehen Waffen zum Direkt- oder Fern-Angriff zur Verfügung. Einheiten, die direkt angreifen, ziehen direkt neben, vor oder hinter den Gegner und greifen dann an. Einheiten mit Fernwaffen müssen sich in die richtige Position bringen und können erst in der nächsten Runde feuern. Der Vorteil der Fernwaffen liegt darin, dass der Gegner bei einem Angriff nicht sofort zurückschießen kann. Der gekonnte Einsatz dieser beiden Angriffsarten ist der Schlüssel zum Sieg und der Weg, ein hervorragender KO. zu werden.

Die einzelnen Fernwaffen haben unterschiedliche Reichweite.

Sinken die TP einer Einheit auf null, verschwindet diese Einheit vom Feld. Das gilt für alle Einheiten im Einsatz.

MUNITION VERWALTEN

Du kannst deine Truppen auf zwei Arten mit Benzin und Munition versorgen. Alle Einheiten, die in einer alliierten Basis oder neben einem TTP (Truppen-Transport-Panzer) stehen, werden automatisch zu Beginn jeder Runde mit Benzin und Munition versorgt. In einer Basis erhalten die Truppen auch zwei TP pro Runde. Oder du setzt einen TTP neben eine Einheit und erteilst dann den RATION-Befehl im **Befehlsmenü**.

Jede Einheit kann Rationen erhalten. Hast du mehrere Versorgungseinheiten auf dem Feld, kannst du damit gleichzeitig viele Einheiten auffrischen.

Einheiten zur Luft werden in Flughäfen versorgt und Einheiten zur See in Häfen. See-Einheiten können auch am Strand von Lande-Einheiten versorgt werden.

TRUPPEN EINEN

Zwei oder mehr Truppen derselben Art können sich zusammenfügen. Das ist besonders ratsam, wenn deren TP sehr niedrig sind. Ziehe einfach eine Einheit auf das Feld einer anderen und wähle dann den EINEN-Befehl im **Befehlsmenü**. Sobald du den A-Knopf drückst, bestätigst du deine Wahl und die zwei Einheiten bilden eine Einheit. Die TP dieser beiden Truppen werden dabei zusammengezählt.

Eine völlig intakte Einheit kann sich nicht mit einer anderen zusammenschließen. Und auch wenn die Summe der TP zweier Truppen zehn überschreiten würde, bleibt das Maximum der TP bei zehn.

FRACHT AUFNEHMEN

Transport-Einheiten* können Truppen aufnehmen und an einen anderen Ort bringen. Setze eine Einheit, die transportiert werden soll, auf das Feld der Transport-Einheit und wähle den FRACHT-Befehl im **Befehlsmenü**. Jede Einheit, die Fracht aufgenommen hat, wird mit einem entsprechenden Symbol versehen. Willst du nachschauen, woraus die Fracht besteht, dann setze den Cursor auf die Transport-Einheit.

** TTPs, Transport-Helis, Lande-Boote und Kreuzer gehören zu solchen Transport-Einheiten.*

Welche Einheiten als Fracht aufgenommen werden, hängt von der Art der Transport-Einheit und von dem Gelände ab.

Gerät eine Transport-Einheit unter Beschuss, nimmt die aufgenommene Einheit keinen Schaden, solange der Transporter nicht zerstört wird. Sobald dies allerdings geschieht, ist auch seine Fracht verloren.

LEEREN EINER TRANSPORT-EINHEIT

Wähle im **Befehlsmenü** den LEEREN-Befehl, um eine als Fracht aufgenommene Einheit zu entladen. Bestimme mit Hilfe des ✚ Steuerkreuzes das Feld, auf dem die Einheit entladen werden soll und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Sind zwei Einheiten als Fracht geladen, drücke ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um diejenige auszuwählen, die entladen werden soll. Solange das Gelände es zulässt, können zwei aufgenommene Einheiten im selben Zug entladen werden.

DIE LAGE EINES GEFECHTS

SIEG

Es gibt zwei Möglichkeiten in einem Gefecht zu siegen. Entweder du besetzt das gegnerische HQ oder du schlägst den Gegner in die Flucht. Nur Infanterie und Mech-Einheiten können ein HQ besetzen. Und um den Gegner in die Flucht zu schlagen, musst du all seine Truppen besiegen.

Manchmal, abhängig von den Einstellungen und Regeln eines Gefechts, besteht deine Aufgabe einzig darin, Basen zu besetzen.

BESIEGT

Verlieren kannst du auf drei Arten. Entweder dein HQ wird besetzt, du wirst in die Flucht geschlagen oder du schwenkst die weiße Flagge. Sind alle deine Einheiten besiegt, heißt das, dass du fliehen musst und du verlierst. Die weiße Flagge bedeutet, dass du aufgibst und im **Optionsmenü** des **Gefechts-Menüs** Kapitulation (KAPITUL.) wählst.

Die Situationen und erforderlichen Vorgehensweisen unterscheiden sich in den einzelnen Spielmodi.

DAS GEFECHTS-MENÜ

Rufe das **Gefechts-Menü** auf, indem du den Cursor auf ein freies Feld setzt und den A-Knopf drückst.

Die einzelnen Menüpunkte unterscheiden sich in den verschiedenen Spielmodi.

EINHEIT

Unter dem Menüpunkt EINHEIT erhaltst du wichtige Angaben über deine Truppen im Einsatz. Drücke ← oder →, um die einzelnen Überschriften anzuwählen und ↑ oder ↓, um die einzelnen Einheiten einzusehen. Wenn du SELECT drückst, kehrst du die tabellarische Auflistung deiner Einheiten entsprechend der jeweiligen Überschrift um.

Erklärung zur Informationsliste deiner Einheiten

TYP: Die Art deiner Einheit.

TP: Die Anzahl der TP jeder Einheit.

RA. (Ration): Der Benzinvorrat jeder einzelnen Einheit.

MU. (Munition): Der Munitionsvorrat der Primärwaffe jeder einzelnen Einheit.

INFO

Wähle INFO und dann STATUS an, um Informationen zu dem aktuellen Gefecht zu erhalten. Mit Hilfe des ✚-Steuerkreuzes suchst du dir einen Menüpunkt aus und bestätigst deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

STATUS

Unter STATUS findest du die Kampf-Info, die Angaben über den Titel des aktuellen Schlachtfeldes, die Anzahl der Tage, die Höhe der Fonds und anderes mehr enthält. Unter EINHEIT erhältst du die Einsatz-Info mit Informationen über die aufgestellten Einheiten und die Zahl der übrigen/besiegten Einheiten.

SITUATION (Nur in der KAMPAGNE)

Im **Kampagne-Modus** werde ich dich über die Situation und erforderlichen Vorgehensweisen aufklären.

REGELN (Nur im KAMPF-MODUS und in der VERBINDUNG)

Unter diesem Punkt kannst du die ausgewählten TEAMS und festgelegten REGELN einsehen. Allerdings ist es hier nicht mehr möglich, Einstellungen zu ändern.

Die unterschiedlichen Menüpunkte können unter den einzelnen Spielmodi variieren.

K.O.

Drücke ← oder → auf dem ✚-Steuerkreuz oder die L- und R-Taste, um die Dossiers der K.O. einzusehen. Mit ← oder → auf dem ✚-Steuerkreuz lassen sich die Dossiers lesen.

SICHERN

Unter diesem Menüpunkt kannst du dein Spiel speichern.

AUFGEPASST! Solltest du das Gerät ausschalten, musst du alles, was nicht gespeichert wurde, nochmals durchexerzieren. Es zahlt sich manchmal aus, gelegentlich zu speichern (Ich habe viel zu erzählen!).

VERGISS NICHT! In diesem Spiel wird nichts automatisch gespeichert. Wie du die Speicher-Option in deine Schlachtpläne einbaust, liegt also völlig an dir!

Für jeden Spielmodus steht dir nur ein Speicherplatz zur Verfügung und in der VERBINDUNG kann gar nichts gespeichert werden.

Löschen aller Daten

Drücke und halte die L-Taste, → und SELECT gedrückt, während du den Game Boy Advance einschaltest. So rufst du den **Bildschirm zum Löschen aller Daten** auf. Drücke ← auf dem ✚-Steuerkreuz und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

VORSICHT! Gelöschte Daten sind unwiderruflich verloren!

OPTION

Im **Optionsmenü** kannst du diverse Spieleinstellungen vornehmen. Wähle eine der Optionen aus, indem du ↑ oder ↓ druckst. Drücke den A-Knopf, um Änderungen vorzunehmen.

MUSIK

Du kannst sie AN- oder AUSschalten.

FILM

Hier kannst du die Art der Animation einstellen.

SZENE A: Kampf- und Besetzungsszenen werden gezeigt.

SZENE B: Nur Kampfszenen werden gezeigt.

SZENE C: Nur die eigenen Kampfszenen werden gezeigt.

KEINE: Es werden keine Animationen gezeigt.

ABZUG

Wähle die Einheit, die du abziehen möchtest mit ↑, ↓, ← oder → aus und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

KAPITUL. (Kapitulation)

Wähle hier JA und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes, um aufzugeben und dich zurückzuziehen.

KAMPF-ENDE

Unter diesem Menüpunkt kehrst du zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Kampfes zum **Spielauswahl-Menü** zurück: Wähle JA und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes.

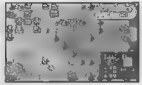
*Die Punkte im **Optionsmenü** und die Spieleinstellungen können in den einzelnen Spielmodi variieren.*

ENDE

Hast du alle nötigen Befehle erteilt, beendest du die Runde, indem du ENDE wählst und den A-Knopf drückst.

KRIEGSNEBEL

In einigen Gebieten wirst du ein Phänomen kennenlernen, das KRIEGSNEBEL genannt wird. Im KRIEGSNEBEL ist die Sicht stark eingeschränkt und deine Einheiten können nur innerhalb ihres Sichtfeldes sehen. Jede Einheit hat ihr eigenes Sichtfeld. Infanterie und Mech-Einheiten können ihr Sichtfeld aber um drei Felder erweitern, indem sie einen Berg erklimmen.



Für mehr Informationen zum Sichtfeld einzelner Einheiten siehe Kapitel „Wichtige Informationen und Dossiers".

GENAUERES ZUR SPIELAUSWAHL

KAMPFÜBUNG

In der KAMPFÜBUNG wirst du von mir in der Kriegskunst unterwiesen und erhältst so wichtige Erfahrungspunkte. Wähle im **Spielauswahl-Menü** KAMPFÜBUNG, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Suche dir dort auf dieselbe Weise eine Mission aus.

KAMPF-MODUS

Wähle im **Spielauswahl-Menü** KAMPF-MODUS, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Gefecht verlauf im KAMPF-MODUS

Um den KAMPF-MODUS spielen zu können, benötigst du nur einen Game Boy Advance und ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul.

Spieler 1 gibt als Erster seine Order an die Truppen aus. Sobald er seinen Zug beendet hat, gibt er, oder sie, den Game Boy Advance an Spieler 2. Spieler 2 wiederum gibt das Gerät an Spieler 3 weiter, sobald alle nötigen Befehle erteilt wurden, und Spieler 3 geht auf dieselbe Weise vor, bis Spieler 4 das Gerät wieder an Spieler 1 aushändigt. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis ein Kampf beendet ist.

Die obige Unterweisung bezieht sich auf ein Gefecht mit vier Spielern. Sollten nur drei Spieler zur Verfügung stehen, übernimmt der Computer die Rolle des vierten Spielers und steuert, sobald er an der Reihe ist, seine Truppen.

Spielst du zum ersten Mal, kannst du nur NEU anwählen, um ein Spiel zu starten. Sobald du ein Spiel speicherst, erscheint zusätzlich FORTSETZEN.

Zunächst stehen dir vier unterschiedliche Gelände-Arten im KAMPF-MODUS zur Verfügung. Wähle ein Gelände aus, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ← oder → drückst. Anschließend suchst du dir eine Karte aus, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und schließlich bestätigst du deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Gelände-Arten im KAMPF-MODUS

VORBESETZT	In diesen Gebieten ist bereits festgelegt, mit welchen und wie vielen Einheiten du kämpfst. Du kannst keine zusätzlichen Einheiten aufstellen.
3S-GELÄNDE	Hier kämpfen drei Spieler gegeneinander auf Gebieten, die extra dafür konzipiert sind.
4S-GELÄNDE	Kämpfe hier gegen drei weitere Spieler in einem gnadenlosen Gefecht und verfeinere deine Taktik.
KRIEGSGEBIET	Diese Geländekarten sind erst erhältlich, sobald das KRIEGSGEBIET im **Spielauswahl-Menü** geöffnet wurde.

Weitere Karten kannst du mit Fonds-Münzen kaufen, die du dir in der KAMPFÜBUNG und der KAMPAGNE verdienen kannst. Mehr Informationen über den Erwerb von zusätzlichen Karten erhältst du im Absatz „Geländepläne".

Sobald du eine Karte ausgewählt hast, erscheint der **Bildschirm zur KO.-Auswahl**. Hier kannst du die einzelnen KO. auswählen und bestimmen, ob bzw. welcher von dem Computer gesteuert wird. Drücke ↑ oder ↓ auf dem ✚ Steuerkreuz, um zwischen den Haupt-Optionen zu wählen und ← oder →, um die einzelnen Unter-Optionen auszuwählen.

In Gefechten für drei oder mehr Armeen können mehrere KO. unter derselben Flagge kämpfen und gemeinsam gegen den oder die anderen vorgehen.

Als Nächstes stellst du die REGELN ein. Wähle die unterschiedlichen Regelpunkte an, indem du auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ drückst und ← oder →, um die einzelnen Einstellungen anzugeben.

REGELN

NEBEL	Schalte den KRIEGSNEBEL AN oder AUS. Wenn du ihn anschaltest, ist die Sicht stark eingeschränkt.
WETTER	Du hast die Auswahl zwischen SONNE, SCHNEE, REGEN oder ZUFALL. Wählst du ZUFALL, wechselt das Wetter willkürlich während des Kampfes.
FONDS	Bestimme die Höhe des Fonds, pro alliierter Basis. Das hat wiederum Einfluss auf die Arten und Anzahl der Einheiten, die du aufstellen kannst.
TAG/E	Bestimme die Dauer des Kampfes. Ist diese Regel eingeschaltet, siegt die Armee mit den meisten besetzten Basen.
BES (Besetzen)	Sieger ist hier derjenige, der die meisten Basen während des Gefechts besetzt. Der Kampf endet, sobald die vorgegebene Zahl an Basen besetzt wurde.
GABE	Schalte die KO.-Gabe AN oder AUS. Ist diese Option eingeschaltet, kannst du die spezielle Gabe deines KO. einsetzen. Jeder KO. besitzt seine eigene Gabe.
FILM	Stelle die Art der Animation ein, die du bevorzugst. Es sind dieselben Animationsarten, die im **Optionsmenü** erklärt wurden.

Ist das Gefecht einmal begonnen, können keine Änderungen der Spieleinstellungen mehr vorgenommen werden.

VERBINDUNG

In diesem Spielmodus musst du zwei oder mehr Game Boy Advance-Systeme miteinander verbinden unter Zuhilfenahme der entsprechenden Anzahl an Game Boy Advance Game Link™-Kabeln (separat erhältlich).

VERBINDUNG enthält sowohl die Möglichkeit für das Multi-Modul-Spiel als auch für das Ein-Modul-Spiel. Beachte dabei, dass die Anzahl der benötigten Spielmodule von den einzelnen Modi abhängt.

MULTI-MODUL-S. (2 bis 4 Spieler)

Um ein Multi-Modul-Spiel zu starten, benötigt jeder Spieler je einen Game Boy Advance und ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul.

Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme mit einem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbunden werden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem ✚-Steuerkreuz ↑ oder ↓, um VERBINDUNG anzuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Wähle im folgenden Bildschirm auf dieselbe Weise MULTI-MODUL-S. Ist dies geschehen, erscheint der **Spielereingabe-Bildschirm**. Sobald alle beteiligten Spieler eingegeben sind, muss Spieler 1 START drücken, um die Datenübertragung zu starten.

Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!

VERBINDUNGSFEHLER

Der **Verbindungsfehler-Bildschirm** erscheint, wenn während der Verbindung ein Fehler unterläuft. Ist dies der Fall, müssen alle angeschlossenen Geräte ausgeschaltet werden und die Kabelverbindungen überprüft werden. Danach kann ein erneuter Versuch unternommen werden.

Verbindungsfehler-Bildschirm

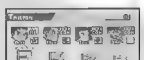
Ist die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen, wird auf dem Bildschirm jedes Spielers der **Geländeauswahl-Bildschirm** eingeblendet. Wähle nun die Gelände-Art mit Hilfe von ← oder → und anschließend das eigentliche Gelände mit Hilfe von ↑ oder ↓.

Geländeauswahl-Bildschirm

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, ein Gelände auszuwählen.

Die zur Verfügung stehenden Karten variieren abhängig von der Spieleranzahl.

Als Nächstes erscheint der **Teamauswahl-Bildschirm**. Jeder Spieler sucht sich hier mit Hilfe von ↑ und ↓ einen KO. aus.



Teamauswahl-Bildschirm

Sind drei oder vier Armeen beteiligt, können TEAMS gebildet werden, indem die Spieler unter derselben Flagge kämpfen.

Schließlich werden noch die REGELN angegeben. Drücke ← und →, um die einzelnen Regeln anzuwählen, und ↑ und ↓, um die diversen Einstellungen vorzunehmen. Drücke anschließend den A-Knopf, um die Einstellungen zu bestätigen und das Spiel zu starten.

Bildschirm der Regeln

Die REGELN sind auf den Bildschirmen aller Spieler eingeblendet.

Sobald das Gefecht begonnen wurde, können die REGELN nicht mehr geändert werden.

In diesem Spielmodus kann der Computer keine Armee steuern.

EIN-MODUL-S. (2 bis 4 Spieler)

Um ein Ein-Modul-Spiel zu starten, benötigt jeder Spieler einen Game Boy Advance, aber nur ein **ADVANCE WARS**-Spielmodul ist nötig.

Vor Spielstart müssen alle Game Boy Advance-Systeme mit Game Boy Advance Game Link-Kabeln verbunden werden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓, um VERBINDUNG anzuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst. Wähle im folgenden Bildschirm auf dieselbe Weise EIN-MODUL-S. Ist dies geschehen, erscheint der **Spielereingabe-Bildschirm**. Sobald Spieler 1 die Anzahl der beteiligten Spieler angegeben hat, muss er START drücken.

*Nur auf dem Bildschirm von Spieler 1 wird der **Spielereingabe-Bildschirm** eingeblendet. Auf den Schirmen der anderen Spieler ist das GAME BOY Logo zu sehen.*

Als Nächstes erscheint auf den Schirmen aller Spieler der **Lade-Bildschirm**. Sobald der Ladevorgang gestartet ist, wird das Wort LADEN eingeblendet.

Der Ladevorgang dauert meist ein paar Augenblicke.

Schalte während des Ladevorgangs keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!

Fehler in der Datenübertragung

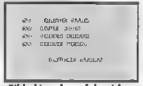
Der **Datenübertragungsfehler-Bildschirm** erscheint, sobald während einer Datenübertragung ein Fehler auftritt. Sollte dies geschehen, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.

Datenübertragungsfehler-Bildschirm

Ist die Datenübertragung beendet, erscheint die Aufforderung DRÜCKE START auf dem Bildschirm von Spieler 1. Spieler 1 drückt dann START, um das Spiel zu starten.

*Der Computer bestimmt im Ein-Modul-Spiel selbständig das Gelände und die Regeln. Die Optionen des **Gefechts-Menüs** im Ein-Modul-Spiel unterscheiden sich von denen anderer Modi.*

Spiele im Ein-Modul-Spiel können nicht gespeichert werden.



Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung

KARTENTAUSCH (2 bis 4 Spieler)

Zum KARTENTAUSCH benötigt jeder Teilnehmer einen Game Boy Advance und ein **Advance Wars**-Spielmodul.

Vor dem Tausch von Geländekarten musst du alle Systeme mit einem Game Boy Advance Game Link-Kabel verbinden. Siehe dazu auch Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel".

Im **Kartentausch-Modus** kannst du Geländekarten, die am Reissbrett entworfen wurden, verschicken oder erhalten. Derjenige, der eine Karte verschickt, ist der Sender und derjenige, der eine Karte erhält, ist der Empfänger. Der Sender kann Karten an alle verbundenen Spieler senden.

Man kann immer nur eine Geländekarte auf einmal verschicken.

Nur bereits gespeicherte Geländekarten können verschickt werden.

Alle Spieler müssen im **Spielauswahl-Bildschirm** VERBINDUNG wählen, indem sie auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓ und dann den A-Knopf drücken. Anschließend gehen alle Spieler auf dieselbe Weise vor, um KARTENTAUSCH auszuwählen. Es erscheint der **Spieler-Eingabe-Bildschirm** und sobald sich jeder Spieler eingegeben hat, muss Spieler 1 START drücken. Daraufhin beginnt die Datenübertragung.

Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!

Fehler bei der Verbindung

Erscheint der **Verbindungsfehler-Bildschirm**, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.

Sobald die Datenübertragung abgeschlossen ist, erscheint der **Senderauswahl-Bildschirm** auf den Systemen aller Spieler. Drücke auf dem ✚ Steuerkreuz ↑ oder ↓, um den Spieler auszuwählen, der Daten verschicken soll.

Alle Spieler müssen denselben Sender auswählen.

Sender

Der **Kartenauswahl-Bildschirm** erscheint auf dem System des Senders. Er wählt eine Geländekarte aus, die er verschicken möchte, indem er auf dem ✚ Steuerkreuz ← und → drückt.

Empfänger

Auf dem System des/der Empfänger/s erscheint nun der **Speicherplatz-Bildschirm**. Der Empfänger drückt auf dem ✚ Steuerkreuz ← oder →, um den Speicherplatz auszuwählen, auf dem die erhaltenen Daten gespeichert werden sollen. Im **Speicherplatz-Bildschirm** können bis zu drei Karten gespeichert werden.

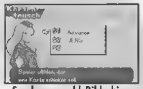
Schalte während der Datenübertragung keines der angeschlossenen Geräte aus und entferne kein Kabel!

Speicherplatz-Bildschirm

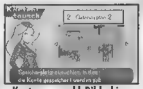
Verbindungsmenü-Bildschirm

Spielereingabe-Bildschirm

Verbindungsfehler-Bildschirm



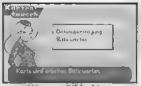
Senderauswahl-Bildschirm



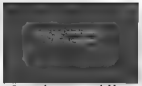
Kartenauswahl-Bildschirm

Fehler in der Datenübertragung

Erscheint der **Datenübertragungsfehler-Bildschirm**, musst du alle Game Boy Advance-Systeme ausschalten und die Kabel überprüfen. Anschließend kannst du es nochmal versuchen.



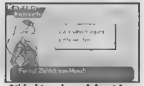
Warten-Bildschirm



Datenubertragungsfehler-Bildschirm

Sender

Sobald die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen ist, erscheint der **Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung** auf dem System des Senders. Danach wird automatisch der **Verbindungsmenü-Bildschirm** eingeblendet.



Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung

Empfänger

Sobald die Datenübertragung erfolgreich abgeschlossen ist, erscheint der **Bildschirm der erfolgreichen Datenübertragung** auf dem System des oder der Empfänger/s. Danach wird automatisch der **Verbindungsmenü-Bildschirm** eingeblendet.

! *Die ausgetauschten Karten können im KAMPF-MODUS und im Multi-Modul-Spiel verwendet werden.*

KAMPAGNE

In der KAMPAGNE trittst du im Laufe mehrerer Missionen mit drei KO. der Armee von Orange Star gegen eine Reihe gegnerischer KO. an. Drücke auf dem ✚-Steuerkreuz ↑ und ↓, um KAMPAGNE auszuwählen und drücke dann den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

! *Spielst du zum ersten Mal KAMPAGNE, kannst du dort nur NEU anwählen. Sobald du einen Spielstand in der KAMPAGNE gespeichert hast, kannst du auch FORTSETZEN anwählen.*

KRIEGSGEBIET

Im KRIEGSGEBIET kannst du dein kämpferisches Können und Kalkül verbessern, indem du möglichst viele Punkte machst und hohe Ränge in Einzelgefechten erstreitest. Drücke im **Spielauswahl-Menü** auf dem ✚-Steuerkreuz ↑ und ↓, um KRIEGSGEBIET auszuwählen und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Dann wählst Du im **Geländeauswahl-Bildschirm** ein Gelände aus. Drücke ↑ und ↓ auf dem ✚-Steuerkreuz und bestätige Deine Wahl durch Drücken des A-Knopfes.

Geländeauswahl-Bildschirm

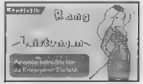
! *Eine Reihe von Fragezeichen (???) im **Geländeauswahl-Bildschirm** kennzeichnet Gelände, das du im **Geländepläne-Modus** kaufen kannst.*

Drücke auf dem ✚-Steuerkreuz ← und →, um einen KO. im **KO.-Auswahl-Bildschirm** auszuwählen. Drücke anschließend den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen und das Spiel zu starten.

KO.-Auswahl-Bildschirm

STATISTIK

Wähle STATISTIK im **Spielauswahl-Menü**, indem du auf dem ✚-Steuerkreuz ↑ und ↓ drückst und mit dem A-Knopf bestätigst, um deinen Punktestand und deine Spiel-Erfolge zu betrachten. Du kannst entweder deinen RANG oder deine LEISTUNGEN betrachten, indem du auf dieselbe Weise vorgehst, wie oben beschrieben. Unter RANG erhältst du Informationen über deine Erfolge in der KAMPAGNE und unter LEISTUNGEN werden die besten fünf Ergebnisse auf einzelnen Geländekarten im KRIEGSGEBIET angezeigt.



GELÄNDEPLÄNE

Gib deine hart verdienten Fonds-Münzen dort aus, wo du GELÄNDEPLÄNE erwerben kannst. Fonds-Münzen kannst du in der KAMPAGNE und im KRIEGSGEBIET sammeln. Der Besitzer der GELÄNDEPLÄNE ist ein gut fundierter und freundlicher Geselle namens Hachi. Er weiß so gut wie alles über **Advance Wars** und teilt dir manches Mal recht Wissenswertes mit. Deshalb rate ich dir, ihn häufiger zu besuchen und dich mit ihm zu unterhalten. Außer der GELÄNDEPLÄNE kannst du übrigens auch KO. anwerben. Wähle im **Spielauswahl-Menü** GELÄNDEPLÄNE an, indem du auf dem ✚-Steuerkreuz ↑ und ↓ drückst und mit dem A-Knopf bestätigst. Drücke auf dem ✚-Steuerkreuz ↑ und ↓, um eines der Angebote auszuwählen und drücke den A-Knopf, um es zu erwerben.

! *Es steht außer Frage, dass du genügend Fonds-Münzen besitzen musst, um etwas einkaufen zu können.*

KARTENTAUSCH

Möchtest du deine eigenen Schlachtfelder entwerfen, ist dies der richtige Modus für dich. Auf den selbst entworfenen Geländekarten kannst du im KAMPF-MODUS und im Multi-Modul-Spiel kämpfen. Diese Karten kannst du aber auch mit deinen Freunden im KARTENTAUSCH austauschen. Wähle im **Spielauswahl-Menü** AM REISSBRETT aus mit ↑ und ↓ und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Das Entwerfen eigener Schlachtfelder

AM REISSBRETT, bzw. innerhalb dieses Modus, rufst du mit Hilfe der L- und R-Taste das **Einheit-** bzw. **Gelände-Menü** auf. Betrachte die einzelnen Items jedes Menüs, indem du ← und → drückst, und setze das Item deiner Wahl auf die Karte, indem du den A-Knopf drückst. Innerhalb des Menüs für Einheiten und Basen, kannst du deren Farbe bestimmen, indem du ↑ und ↓ drückst.

Die Menüs AM REISSBRETT

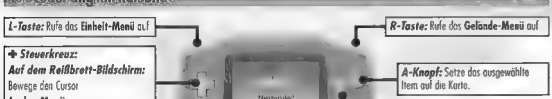
Das Gelände-Menü

Dieses Menü enthält HQ, Stadt, alle Sorten von Basen, Straße, Wald, Fluss und andere Geländearten.

Das Einheit-Menü

Hier stehen dir zur Auswahl: Infanterie, Mech-Einheit, Panzer, Raketenwerfer und andere Bodentruppen, sowie Flug-Einheiten wie Bomber und Kampf-Heli oder auch See-Einheiten wie Schlachtschiff, Kreuzer, Lande-Boot und mehr.

Die Steuerung AM REISSBRETT



Gelände, das du bereits auf die Karte gesetzt hast, kann nicht wieder beseitigt werden, aber es kann durch anderes Gelände ersetzt werden. Wähle ein anderes Gelände, platziere den Cursor auf das zu ersetzende Gelände und drücke den A-Knopf.

*Einheiten, die bereits aufgestellt wurden, kannst du abziehen, indem du den Cursor auf die abzuziehende Einheit setzt, ABZUG auswählst im **Einheit-Menü** und den A-Knopf drückst.*

Die Regeln für das Entwerfen von Geländekarten

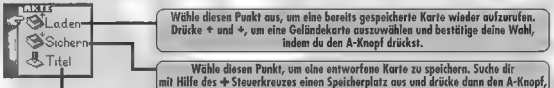
Um auf einer selbst entworfenen Karte kämpfen zu können, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Es müssen mindestens zwei unterschiedliche HQ aufgestellt sein und jede aufgestellte Armee muss über mindestens eine Einheit oder eine Basis zum Aufstellen von Einheiten verfügen.

Sobald auf deiner Karte gekämpft werden kann, erscheint die Meldung UND LOS! auf deinem Bildschirm.

Die einzelnen Menüs/Fenster

Rufe das **Reißbrett-Menü** auf, indem du SELECT drückst. Drücke dort ↑ und ↓, um einen der Menüpunkte auszuwählen, und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.

Drücke innerhalb des **Akte-Menüs** ↑ und ↓, um einen der drei Menüpunkte auszuwählen, und bestätige deine Wahl, indem du den A-Knopf drückst.



HILFE	Unter HILFE erhältst du Angaben zur Steuerung und zu Spielbedingungen AM REISSBRETT.
INFO	Wähle INFO, um Informationen über die aktuelle Anzahl an bereits aufgestellten Städten und Basen zu erhalten
GESAMT	Wählst du GESAMT, wird das gesamte Gelände Seegebiet, Ebene, Gebirge oder Waldgebiet **Oder der Zufall bestimmt die Zusammenstellung des Geländes, bzw. der Computer.**
ENDE	Wenn du zum **Spielauswahl-Menü** zurückkehren möchtest, dann wähle ENDE

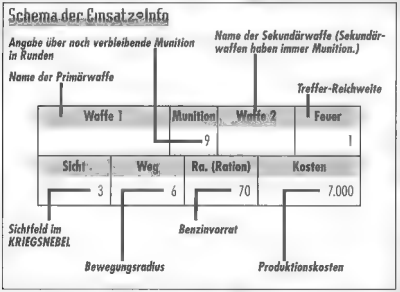
EINSATZ-INFO

Jede einzelne Einheit in **ADVANCE WARS** hat ihre eigenen Eigenschaften. Mit dem Wissen über die Stärken und Schwächen aller Einheiten kannst du deine Kampfstrategien perfektionieren.

Einheiten, die über zwei Waffen verfügen, setzen eigenständig jeweils die Waffe gegen eine gegnerische Einheit ein, die dem Typ entspricht.

Manche Einheiten sind unbewaffnet.

Schema der Einsatz-Info



Wird eine Einheit zerstört, die mit einem ★ gekennzeichnet ist, ist auch ihre Fracht verloren.

Bodentruppen

Infanterie (INFANTRIE.)

Billigste Einheit. Kann neue Basen besetzen, hat aber geringe Feuerkraft.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Maschinengewehr (MG)	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	3	99	1.000

Jagdpanzer (JGDPZ.)

Ein kleiner, preiswerter Panzer. Sein hoher Bewegungsradius ist von großem Vorteil im Einsatz.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	9	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	70	7.000

Mechanisierte Infanterie (MECH.)

Setzt Bazookas gegen Fahrzeuge ein. Stark gegen Jagdpanzer und kann auch Basen besetzen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bazooka	3	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	2	70	3.000

Kampfpanzer (K-PZ.)

Besitzt die größten Offensiv- und Defensiv-Werte gegenüber Bodentruppen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Haubitze	8	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	16.000

SPÄHER

Nur stark gegen Infanterie. Verfügt über ein großes Sichtfeld.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	8	80	4.000

Truppentransportpanzer (TTP) ★

Kann Infanterie und Mech Einheiten transportieren. Versorgt andere Einheiten auch mit Muni. und Benzin. Ist unbewaffnet

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	6	70	5.000

ARTILLERIE

Eine preiswerte Einheit des Fern-Angriffs. Feuert auf Gegner aus der Distanz.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2–3

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	6 000

FLAK

Eine Spezialeinheit, die stark gegen Infanterie und Mech- und Flug-Einheiten ist. Panzern ist sie allerdings völlig unterlegen.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Vulkan-Waffe	9	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	6	60	8 000

Raketenwerfer (RKTNWRF.)

Eine starke Einheit, die sowohl auf Bodentruppen als auch auf See-Einheiten feuert; und zwar aus der Distanz

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Raketen	6	Keine	3–5

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	5	50	15.000

MISSILES

Richtet verheerenden Schaden bei Flug-Einheiten an. Verfügt über sehr großes Sichtfeld im KRIEGSNEBEL.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (am Boden abgeschossen)	6	Keine	3–5

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	4	50	12.000

Flug-Einheiten

JÄGER

Beherrscht die Lüfte und richtet erheblichen Schaden bei anderen Flug-Einheiten an

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles	9	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	9	99	20 000

BOMBER

Richtet sowohl bei Bodentruppen als auch bei See-Einheiten großen Schaden an.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Bomben	9	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	7	99	22.000

Kampf-Heli (K-HELI)

Feuert auf viele unterschiedliche Einheiten, was ihn leicht einsetzbar und deshalb unverzichtbar macht.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (aus der Luft abgeschossen)	6	MG	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	99	9 000

Transport-Heli (T-HELI) ★

Kann sowohl Infanterie als auch Mech-Einheiten transportieren, ist aber unbewaffnet.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	6	99	5 000

See-Einheiten

Schlachtschiff (SCHLFF.)

[illegible] Seine Kanonen richten bei anderen [illegible]

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Kanone	9	Keine	2–6

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
2	5	99	28 000

Lande-Boot (L-BOOT) ★

[illegible]

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Keine	Keine	Keine	Keine

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
1	6	99	12.000

[illegible]

Kann großen Schaden bei U-Booten und Flug-Einheiten anrichten und bis zu zwei Hubschrauber transportieren.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Missiles (auf See abgeschossen)	9	Flak-Gewehr	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
3	6	99	18.000

U-Boot

[illegible] kann ein U-Boot nur von einem Kreuzer beschossen werden, wenn es durch Kolbeteren gefunden wurde.

Waffe 1	Munition	Waffe 2	Feuer
Torpedo	6	Keine	1

Sicht	Weg	Ra.	Kosten
5	5	60	20 000

GELÄNDE-INFO

Das Gelände hat großen Einfluss auf Truppenbewegungen und bietet zusätzlich Deckung, weshalb es ein wichtiger Faktor beim Aushecken eines optimalen Schlachtplans ist.

Hauptquartier (HQ)
Jede beteiligte Armee verfügt über ein HQ, als zentrale Basis, von der aus operiert wird. In einem HQ werden Bodentruppen mit Munition und Benzin versorgt, TP werden aufgefrischt und es bietet außerst große Deckung für Bodentruppen. Der Sieg ist dein, wenn es dir gelingt, das gegnerische HQ einzunehmen

BASIS
In Fabrik-Basen werden alle Sorten von Bodentruppen produziert. Sie versorgen Bodentruppen mit Munition und Benzin, frischen TP auf und bieten zusätzlich recht große Deckung.

Flughafen (FLGHF.)
Hier können Flug-Einheiten produziert werden und diese Einheiten werden mit Munition und Benzin versorgt, TP werden aufgefrischt. Flughäfen gewähren außerdem hohe Deckungsmöglichkeiten.

Hafen (HFN.)
In Häfen werden Einheiten zur See produziert und sie versorgen diese Einheiten mit Munition und Benzin und frischen TP auf. Hafen stellen außerdem einen sicheren Hort für See-Einheiten dar auf Grund ihrer enorm hohen Deckungsmöglichkeiten.

Stadt (STDT.)
Städte kannen neutral, alliiert oder vom Gegner besetzt sein. Infanterie und Mech-Einheiten kannen Städte besetzen. Auf diese Weise alliierte Städte kannen Bodentruppen mit Munition und Benzin versorgen und deren TP auffrischen.

Straße (STR.)
Straßen bieten den Truppen die Möglichkeit, ungehindert voranzukommen, doch von weiterem Nutzen sind die nicht.

Ebene (EBNE.)
In ADVANCE WARS kommt die Ebene als gangigstes Gelände vor. Sie bietet nur wenig Deckung, doch das Vorankommen ist recht leicht.

WALD
Im KRIEGSNEBEL bietet der Wald gute Versteckmoglichkeiten. Nur Einheiten im nächster Nähe oder Flug-Einheiten können dort versteckte Einheiten ausmachen. Außerdem bietet der Wald recht hohe Deckung.

BERG
Nur Infanterie, Mech- und Flug-Einheiten können Berge überwinden. Im Kriegsnebel kännen Mech- und Infanterie-Einheiten ihr Sichtfeld um drei Felder vergrößern, wenn sie einen Berg erklimmen. Außerdem bieten Berge große Deckung.

FLUSS
Viele Flusse durchziehen die Gebiete in ADVANCE WARS. Nur Infanterie, Mech- und Flug-Einheiten können diese überwinden. Flüsse bieten keine Deckung.

Brücke (BRCK.)
Brücken erlauben es den Bodentruppen, Wasser zu überqueren, doch von weiterem Nutzen sind sie nicht.

SEE
Die See kann nur von See- und Flug-Einheiten überwunden werden. Sie bietet absolut keine Deckung.

Strand (STRD.)
Lande-Boote können am Strand Truppen ein- und ausladen. Fast jede Einheit kann sich am Strand fortbewegen, doch er bietet keine Deckung.

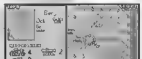
RIFF
Einheiten, die sich im KRIEGSNEBEL in Riffen verstecken, kannen nur von Flug-Einheiten gesichtet werden oder von anderen Einheiten im direkten Kontakt. Abgesehen davon haben Riffe keine großen Vorteile.

Auch das WETTER kann sich durchaus ändern. Abhängig vom jeweiligen Schlachtfeld bzw. Modus kann es manchmal regnen oder schneien. Das Wetter nimmt Einfluss auf die Truppenbewegung, indem es den Bewegungsradius einer Einheit einschränkt.

Um detaillierte Auskunft über unterschiedliches Gelände zu erhalten, setze den Cursor auf das entsprechende Gelände und drücke die R-Taste. Dies ist äußerst nützlich und hilfreich beim Auskundschaften einer Karte und Erstellen eines sinnvollen Schlachtplans.

Bericht über Berg-Gelände unter normalen Umständen

Bericht über Berg-Gelände im Schnee



KO-BIOGRAFIEN

Die folgenden Dossiers liefern eine kurze Beschreibung jedes einzelnen KO. der verschiedenen Armeen in ADVANCE WARS. Diese Kurzberichte enthalten nur wenig Information, weshalb ich dringendst rate, durch eingehende Auseinandersetzung mit dem Spiel mehr über die KO. in Erfahrung zu bringen. Jeder KO. verfügt über eine ganz persönliche, einzigartige Gabe, die angewandt werden kann, sobald die Leiste eines KO. voll ist. Diese Leiste lädt sich automatisch während eines Gefechts auf.

ORANGE STAR

ETIL
Andys Talente sind recht ausgewogen. Er hat keine wirklichen Schwächen.

GABE: SUPER-TUNING
Stellt 2 TP bei allen beschadigten Truppen von Andy wieder her.

STIL
Alle seine Bodentruppen mit Direktwaffen besitzen außergewöhnliche Feuerkraft. Doch seine Truppen des Fern-Angriffs sind schwach und ihre Treffer-Reichweite ist klein.

GABE: MAXIMUM
Stärkt alle seine Einheiten des Direkt-Angriffs.

ETIL
Tami ist Spezialistin für die Infanterie. Ihre Infanterie- und Mech-Einheiten sind Experten im Besetzen und Sichern neuer Bauten. Ihre Transport-Einheiten haben außerdem einen sehr großen Bewegungsradius.

GABE: DOPPEL-DISTANZ
Der sowieso bereits große Bewegungsradius aller Infanterie- und Mech-Einheiten von Tami wird sogar noch erhöht

Blue Moon

Kid

Stil
Kid ist ein Meister des Fern-Angriffs. Seine Einheiten, die Fernwaffen einsetzen haben eine sehr hohe Treffer-Reichweite. Allerdings haben alle anderen Truppen relativ geringe Feuerkraft.

Gabe: Scharfschuss
Erhöht sowohl die Treffer-Reichweite als auch die Feuerkraft von Kids formidablen Fernwaffen.

Olaf

Stil
Olaf liebt die Kälte und Schnee hat nicht den geringsten Einfluss auf seine Truppen. Regen dagegen schränkt ihren Bewegungsradius sehr ein

Gabe: Schneesturm
Ruft Schnee herbei, der natürlich auf alle Truppen, bis auf seine eigenen, Einfluss hat.

Green Earth

Eagle

Stil
Eagle ist der Meister der Lüfte und seine Flug-Einheiten sind äußerst stark. Im Gegensatz dazu sind seine Einheiten zur See recht schwach.

Gabe: Blitzschlag
Alle Truppen von Eagle, außer seiner Infanterie- und Mech-Einheiten, können im selben Zug ein zweites Mal angreifen.

Drake

Stil
Drake beherrscht die See. Seine Einheiten zur See sind nahezu unübertroffen stark Sein Schwachpunkt besteht in seinen Flug-Einheiten – seine Helis und Flugzeuge sind nicht gerade ansehnlich

Gabe: Tsunami
Eine riesige Welle wächst empor, bricht über allen gegnerischen Truppen zusammen und fügt ihnen einigen Schaden zu.

Yellow Comet

Kanbei

Stil
Kanbei verfügt über eine überaus starke Armee mit hohen Offensiv- und Defensiv-Werten. Die Kosten zur Produktion dieser Truppen sind allerdings auch nicht von schlechten Eltern.

Gabe: Moral Mobil
Kanbeis Truppen sind doppelt motiviert und ihre Angriffswerte erhöhen sich entsprechend.

Sonja

Stil
Die unübertroffenen Fähigkeiten Sonjas in der Aufklärung verschaffen ihren Truppen ein besonders großes Sichtfeld im KRIEGSNEBEL. Außerdem können sie ihre TP vor dem Gegner verbergen. Sonja wird aber leider ständig vom Pech verfolgt.

Gabe: Weitsicht
Das Sichtfeld aller Truppen Sonjas wird erhöht und sogar gegnerische Einheiten, die sich im Wald oder Riff verstecken, werden auch entdeckt.

Kriegsterminologie

Es folgt ein Auflistung einiger Begriffe, die in Advance Wars verwendet werden. Alle Begriffe sind alphabetisch geordnet.

Basen
Städte, Häfen, Flughäfen, Fabrik-Basen und HQs sind Bauten, die besetzt werden können. Das Einnehmen und Sichern solcher Bauten ist essentiell für die erfolgreiche Durchführung einer Mission.

Befehle
Ein Befehl ist eine Order an eine Einheit im Einsatz. Solche Order wären: FEUER, WARTEN, BES. (Besetzen), usw.

Bodentruppen
Zu den Bodentruppen in Advance Wars gehören: Infanterie, Mech-Einheiten, Späher, Panzer, TTPs, Artillerie, Raketenwerfer, Flak-Einheiten und Missiles. All diese Truppen können nur in Fabrik-Basen produziert werden.

Einheiten
Eine Einheit ist eine Gruppe bewaffneter Soldaten oder aufgerüsteter Vehikel, die im Kampf eingesetzt werden.

Fern-Angriff
Einheiten mit einer Treffer-Reichweite von zwei oder mehr Feldern können den Gegner aus der Distanz angreifen und auf diese Weise einen sofortigen Gegenangriff vermeiden.

Flug-Einheiten
Jäger, Bomber, Kampf-Helis und Transport-Helis gehören zu den so genannten Flug-Einheiten in Advance Wars. Sie können nur in Flughäfen produziert werden.

Hinterhalt
Hinterhalt bedeutet, dass eine Einheit überraschend auf einen unsichtbaren oder versteckten Gegner trifft und dann bis zur nächsten Runde warten muss, um neue Order zu erhalten. Ein Hinterhalt kann nur im KRIEGSNEBEL vonstatten gehen oder wenn man unvermutet auf ein U-Boot auf Tauchgang stößt.

Kampf-Karten-Mappe
Die Mappe für Kampf-Karten bietet die Möglichkeit, Kampf-Karten zu erwerben und aufzubewahren und weitere Kampf-Karten für zwei Spieler zu sammeln

Neutrale Städte
Neutrale Städte sind grau und man findet sie auf fast jeder Karte in Advance Wars. Infanterie- und Mech-Einheiten können solche Städte besetzen und so zu alliierten Basen machen.

See-Einheiten
Schlachtschiff, Kreuzer, Lande-Boot und U-Boot gehören in Advance Wars zu den so genannten See-Einheiten. Diese Einheiten können nur in Häfen produziert werden.

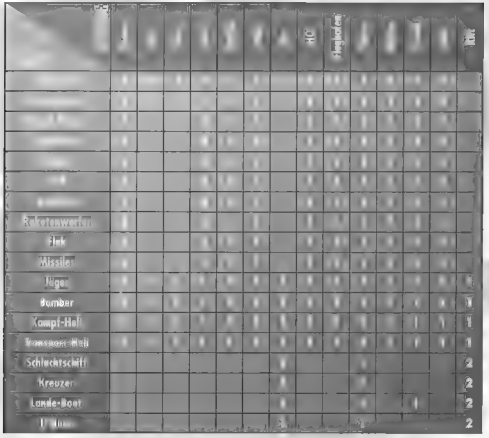
Sonderkarten-Mappe
Mappen enthalten zusätzliche Geländekarten oder zusätzliche Spiele. Die Sonderkarten-Mappe wartet mit einem kompletten Satz an neuen, spielbaren Karten auf.

Weg-Kosten
Die Weg-Kosten bezeichnen den Prozentsatz des Bewegungsradius einer Einheit, die ein entsprechendes Gelände erfordert.

TABELLE DER WEG-KOSTEN

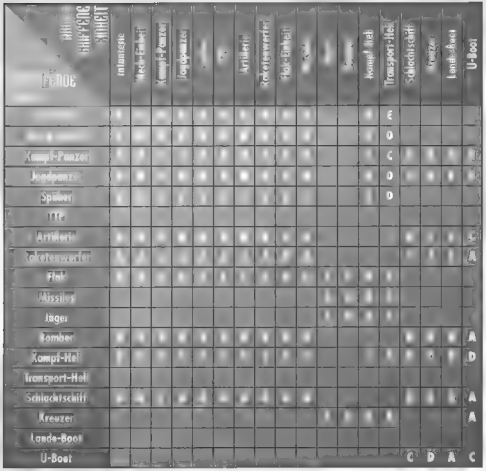
Diese Liste gibt den Bewegungsradius einer Einheit auf entsprechendem Gelände an.

Die Weg-Kosten können auch vom Wetter beeinflusst werden. Die unten aufgeführte Tabelle gibt Weg-Kosten bei Sonnenschein an.



SCHADENSMELDUNG

Der Schaden, den eine Einheit anrichten kann, hängt von der Art der Einheit ab, die angegriffen wird. Die unten aufgeführte Tabelle gibt die Höhe des Schadens an, die eine Einheit anrichten kann unter Verwendung der Stufen A bis E. A kennzeichnet den größten Schaden und E den geringsten.



MULTI-MODUL-SPIEL / EIN-MODUL-SPIEL

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... Eines pro Spieler

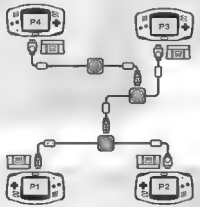
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... Ein Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel. ..... Ein Modul insgesamt

Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... Zwei Spieler – Ein Kabel
..... Drei Spieler – Zwei Kabel
..... Vier Spieler – Drei Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in die Modulschächte*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

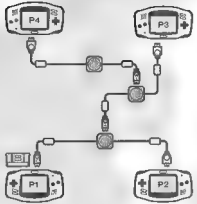
- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.*

TABLE DES MATIERES

Manipulations 64
Se préparer au combat 65
Ecran de jeu 65
Règles de combat 66
Menu Carte 70
Brouillard de guerre 72
Choix du mode 72
Fiche Info 82
Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche 92

MANIPULATIONS

Bouton L
Placer le curseur directement sur les unités qui n'ont pas encore agi.

Manette ✚
- Déplacer le curseur
- Effectuer es sélechons dans les menus

START
- Démarrer le jeu
- Afficher la **Carte Générale**
- Passer la cinématique d'introduchon

Bouton R
Afficher la Fiche INFO des unités et du terrain.

Bouton A
- Confirmer les sélechons
- Afficher le **Menu Carte**
- Afficher la portée de déplacement

SELECT
- Afficher le **Menu Carte**
- Réorganiser l'affichage des troupes (voir chapitre "Menu Carte")

Bouton B
- Annuler les sélections
- Afficher les portées d'attaque (quand le curseur est sur une unité pendant que vous maintenez le Bouton B)
- Mettre toutes les unités en surbrillance (quand le curseur n'est pas sur une unité pendant que vous maintenez le Bouton B)

! *Appuyez sur A + B + START + SELECT pour réinitialiser le jeu.*

SE PREPARER AU COMBAT

Insérez la cartouche **ADVANCE WARS™** dans votre Game Boy Advance™.

NOTE: cette cartouche ne doit pas être utilisée avec les consoles Game Boy™ et Game Boy™ Color. Lorsque vous allumez la console, le logo GAME BOY apparaît, suivi de l'**écran de sélection de langage**. Choisissez l'une des langues proposées (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS ou ESPAÑOL) avec la manette ✚. Appuyez ensuite sur A pour confirmer et lancer la cinématique d'introduction. Une fois la cinématique d'introduction terminée (vous pouvez aussi appuyer sur A ou START pour l'abréger), vous verrez apparaître l'**écran titre**.

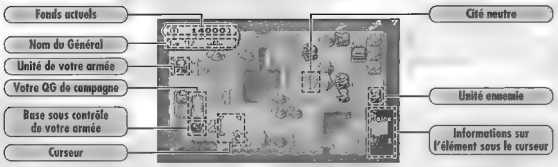
Appuyez sur START ou A sur l'**écran titre** pour accéder à l'**écran d'inscription de nom**. Inscrivez votre nom en utilisant la manette ✚ pour choisir les lettres et A pour confirmer chaque lettre. Appuyez sur B pour annuler une sélection. Quand vous avez fini, allez sur OK et appuyez sur A.

! *Une fois la partie en cours sauvegardée, l'**écran d'inscription de nom** n'apparaîtra plus.*

ECRAN DE JEU

L'**écran de jeu** est le champ de bataille et les unités d'Orange Star sont les vôtres. Les unités sont des composantes individuelles de votre armée que vous utilisez comme les pièces d'un jeu d'échec. Une unité peut avoir jusqu'à 10 PV (points de vie).

! *Utilisez la manette ✚ pour déplacer le curseur. Utilisez le curseur pour sélectionner les unités, le terrain ou pour faire des sélections dans les menus.*



REGLES DE COMBAT

DEROULEMENT D'UNE BATAILLE

Pendant une bataille, le GENERAL dont c'est le tour donne des ordres à ses unités. Lorsque toutes ses unités ont agi, choisissez FIN pour débuter le tour du GENERAL suivant. Lorsque tous les généraux ont fini leur tour, on passe au jour suivant. Ces étapes se répètent jusqu'à ce qu'un camp soit victorieux.

DEPLOIEMENT ET FONDS

Les fonds

Les FONDS sont nécessaires au déploiement des unités sur le champ de bataille. Vous recevez des fonds en contrôlant des propriétés. Plus vous avez de bases, plus vous gagnez d'argent. Les crédits non-dépensés sont économisés et utilisables un autre jour.

Les fonds ne sont pas transférables d'une carte à une autre.

Villes, ports, aéroports et bases sont les seules proprietés qui peuvent être capturées.

Déploiement des unités

Pour déployer des unités, placez le curseur sur une base de déploiement (usine, port, aéroport) et appuyez sur A. Sur le **Menu de Déploiement**, utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour choisir l'unité que vous voulez déployer et appuyez sur A pour confirmer.

Les unités ne peuvent agir le tour où elles ont été déployées.

Une armée peut déployer un maximum de 50 unités.

MOUVEMENT DE TROUPES

Pour déplacer une unité, vous devez tout d'abord la sélectionner. Placez le curseur sur l'unité à déplacer et appuyez sur A. Une fois une unité sélectionnée, son rayon d'action sera affiché. Placez le curseur sur la case sur laquelle vous souhaitez déplacer votre unité et appuyez sur A. L'unité suivra alors le chemin indiqué par la Flèche de Mouvement.*

** La Flèche de Mouvement est la flèche rouge qui va du point de départ à la destination de l'unité.*

Quand une unité atteint sa destination, la commande Attendre (ATTEND) s'affiche. Lorsque vous choisissez cet ordre, la couleur de l'unité passe au grisé. Cela signifie que l'unité ne pourra pas recevoir d'autres ordres ce tour-ci.

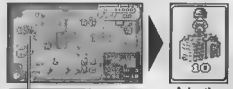
Vous pouvez déplacer toutes vos unités ainsi. Vous ne pouvez déployer plus d'une unité par case.

A propos du carburant

Les unités consomment du carburant quand elles se déplacent. Les avions et les navires consomment même du carburant sans se déplacer. Lorsqu'elles n'ont plus de carburant, les unités terrestres s'immobilisent, les navires coulent et les avions s'écrasent.

CAPTURE DE PROPRIETE

Lorsque vous déplacez de l'infanterie sur une propriété neutre ou ennemie, la commande Capture (CAPT.) s'affiche. Sélectionnez cet ordre pour que votre unité travaille à la prise de cette propriété.



Unité capturant une base

Animation de capture

ATTAQUER L'ENNEMI

Lorsqu'une unité est en position d'attaquer l'ennemi, la commande TIRER sera disponible dans le **Menu d'Ordres**. Choisissez cet ordre pour afficher le curseur d'attaque. Utilisez la manette ✚ pour choisir la cible et appuyez sur A pour attaquer.

Vous commandez à la fois des unités de combat direct et indirect. Les unités de combat direct attaquent en se déplaçant sur la case adjacente à leur cible et en choisissant la commande TIRER. Les unités de combat indirect – si elles n'ont pas de cible disponible – doivent se mettre à portée de tir et attendre le tour suivant pour faire feu. L'avantage du combat indirect est que l'unité qui attaque à distance ne subit pas de tirs de riposte.
Le secret des grands généraux réside dans la délicate maîtrise de l'équilibre entre unités de combat direct et indirect.

La portée d'attaque varie suivant les unités de combat indirect.

Si vous réduisez les PV d'une unité ennemie à zéro, l'unité est détruite et disparaît. Il en va de même pour vos unités.

APPROVISIONNEMENT

Vous pouvez ravitailler vos unités en carburant et munitions. Il existe deux façons pour une unité d'être ravitaillée. Premièrement, toute unité en contact avec un VTB au début du tour fera le plein de munitions et d'essence. De même, toute unité se trouvant sur une propriété (base, usine, ville pour les unités terrestres, aéroport pour les unités aériennes et port pour les unités navales) sera ravitaillée en munitions, carburant et récupérera 2 PV. Deuxièmement, tout VTB terminant son mouvement sur une case adjacente à une ou plusieurs unités pourra les ravitailler avec la commande APPRO.

Toutes les unités peuvent être ravitaillées. Si plusieurs véhicules d'approvisionnement sont déployés, ils peuvent tous distribuer du ravitaillement.

Les unités navales peuvent aussi être ravitaillées par un VTB si elles se trouvent sur une plage.

GROUPER

Vous pouvez faire fusionner deux unités de type identique. C'est utile lorsque vous possédez des unités avec peu de PV. Pour faire fusionner deux unités, déplacez une unité sur une case occupée par une unité de même type et sélectionnez la commande GROUPER dans le **Menu d'Ordres**. Appuyez sur A pour confirmer votre ordre. Les PV de l'unité nouvellement formée sont égaux au total des PV des deux unités qui ont fusionné.

Vous ne pouvez faire fusionner deux unités si l'une des deux possède 10 PV. Les PV maximum d'une unité créée de cette façon ne peuvent pas excéder 10, même si la somme des PV des deux unités devrait excéder 10.

CHARGER

Les unités de transport* possèdent la capacité de transporter d'autres unités. Pour charger une unité dans un véhicule de transport, déplacez l'unité à transporter sur la case où se trouve le transport et choisissez Charger (CHARG.) dans le **Menu d'Ordres**. Les transports chargés seront marqués d'une icône. Placez le curseur sur un transport pour voir les unités embarquées.

** Les VTB, les hélis de transport, les barges et les croiseurs sont tous des unités de transport.*

Le chargement des unités dépend du type de transport et du terrain

Les unités transportées ne subiront pas de dégâts si le transporteur perd des PV. Cependant, si le transporteur est détruit, les unités à son bord sont également détruites.

DECHARGER

Pour décharger une unité, sélectionnez la commande Déposer (DEP.) dans le **Menu d'Ordres** et utilisez la manette ✚ pour choisir la case où larguer les unités. Confirmez votre choix avec A.

Si deux unités sont transportées, utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour choisir l'unité à déposer. Les transports capables de transporter deux unités peuvent déposer les deux lors du même tour.

ISSUE DE LA BATAILLE

VICTOIRE

Il existe deux façons de remporter une bataille: la prise du QG ennemi ou l'anéantissement ennemi. La capture du QG se passe comme une capture de propriété normale. L'anéantissement consiste à détruire toutes les unités ennemies déployées.

Selon les règles et la carte, la capture de bases ou propriétés peut aussi être une façon de gagner.

DEFAITE

Il existe trois façons de perdre une bataille: la perte de votre QG, l'anéantissement de vos troupes et le drapeau blanc. La perte de votre QG se produit quand une infanterie ennemie capture votre QG. L'anéantissement se produit lorsque toutes vos troupes se font détruire. Le drapeau blanc est levé quand vous choisissez Abandonner (ABAN.) dans le **Menu d'options** sur le **Menu Carte**.

Les conditions de victoire varient selon les modes de jeu.

MENU CARTE

Pour afficher le **Menu Carte**, placez le curseur sur un espace non-occupé sur la carte et appuyez sur A.

*Le contenu du **Menu Carte** peut varier selon les modes.*

UNITE

Permet d'afficher des informations vitales à propos de vos troupes déployées. Utilisez ↑ et ↓ sur la manette ✚ pour faire défiler les unités déployées et sur ← et → pour faire défiler les rubriques. Appuyez sur SELECT pour réorganiser la liste des unités.

Ecran d'infos unités

TYPE: nom de l'unité

PV: nombre de points de vie de l'unité

ESS.: carburant restant

MUN.: nombre de munitions pour arme primaire restant

RENS

Sélectionnez RENS, puis STATUT pour afficher des infos sur la bataille en cours. Utilisez la manette ✚ pour choisir un menu d'options et appuyez sur A pour confirmer votre choix.

STATUT

L'**écran de statut bataille** affiche le nom de la carte, le jour, le nombre de bases détenues par chaque camp, le nombre de bases neutres et d'autres informations sur les fonds. L'**écran de statut unités** affiche des renseignements sur le nombre total d'unités déployées, le nombre d'unités restantes et détruites.

OBJEC. (mode campagne seulement)

Nell vous informera des conditions de victoire de la mission en cours.

REGLES (MODE US et LINK seulement)

Cette commande permet de vérifier les EQUIPES et les REGLES. Vous ne pouvez changer ces paramètres sur cet écran.

Le contenu du menu peut changer selon les modes.

GENERAL

Sélectionnez GENERAL pour avoir un aperçu des dossiers des commandants impliqués dans la bataille en cours. Appuyez sur ← et → ou sur les Boutons L et R pour passer d'un dossier à l'autre. Faites ↑ et ↓ pour parcourir un dossier.

SAUVER

Cette commande vous permet de sauvegarder votre partie.

ATTENTION: Si vous éteignez votre console sans sauvegarder, vous devrez recommencer toutes vos actions non-sauvegardées, alors sauvegardez fréquemment.

RAPPEL: Ce jeu ne possède pas de fonction de sauvegarde automatique, alors pensez à sauvegarder.

Vous ne disposez que d'un seul fichier de sauvegarde par mode. Les parties en link ne peuvent pas être sauvegardées.

Effacer toutes les données

Pressez et maintenez L, ↑ et SELECT en allumant la console pour accéder à l'**écran d'effacement de données**. Choisissez OUI et confirmez avec le Bouton A.

ATTENTION: les données effacées ne peuvent pas être récupérées.

OPTIONS

Vous pouvez changer les paramètres dans le **Menu d'options**. Choisissez le paramètre à modifier avec ← ou → sur la manette ✚ et appuyez sur A pour valider les modifications.

MUSIQUE

Activez ou désactivez la musique.

ANIMS

Définissez les animations à activer pendant le jeu.

ANIM. A: Afficher les animations de bataille et de capture.

ANIM. B: Afficher les animations de bataille seulement.

ANIM. C: Afficher les animations de bataille de ce joueur uniquement.

PAS D'ANIM.: N'afficher aucune animation.

EFFACER

Sélectionnez l'unité à effacer avec ←, →, ↑ et ↓. Appuyez sur A pour confirmer.

ABAN.

Choisissez OUI et appuyez sur A pour confirmer et abandonner la bataille. C'est la défaite!

QUIT. CARTE

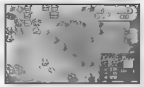
Cette commande permet de retourner au **Menu de sélection de mode** à n'importe quel moment pendant une bataille. Choisissez OUI et appuyez sur A pour confirmer votre choix et mettre fin à la bataille.

Le contenu du menu et des paramètres peut changer selon les modes.

FIN

Quand vous avez fini de donner des ordres à vos unités, choisissez FIN et confirmez avec A.

BROUILLARD DE GUERRE



Sur certaines cartes, vous serez confronté à un phénomène appelé BROUILLARD DE GUERRE. Ce BROUILLARD DE GUERRE limite la visibilité, ce qui empêche vos unités de voir au-delà de leur champ de vision normal (indiqué dans leur fiche info). Cette portée de vue est différente suivant les unités. L'infanterie par exemple, peut accroître sa portée de vue de 3 cases lorsqu'elle se trouve sur une montagne.

Pour plus d'infos sur la portée de vue des unités, voir le chapitre "Fiche info".

CHOIX DU MODE

ENTRAINEMENT

A l'ENTRAÎNEMENT, vous pouvez vous aguerrir en suivant mes explications. Sur l'**écran de sélection de mode**, choisissez ENTRAÎNEMENT avec ↑ ou ↓ sur la manette ✚ et appuyez sur A pour confirmer.

Sur l'écran suivant, utilisez ↑ et ↓ pour choisir la carte sur laquelle vous voulez jouer et appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre selection.

MODE VS

Sur l'**écran de sélection de mode**, choisissez MODE VS avec ↑ ou ↓ sur la manette ✚ et appuyez sur A pour confirmer.

Jouer en MODE VS

Pour jouer en MODE VS, vous avez besoin d'une console Game Boy Advance et d'une cartouche de jeu. Le joueur 1 joue son tour, passe la console au joueur 2 qui joue son tour et la passe au joueur 3 et ainsi de suite…

Ceci est valable pour une partie dont les participants sont tous humains. S'il y a moins de trois joueurs, l'ordinateur contrôle les joueurs manquants.

Lors de votre première partie, la seule option de menu est NOUVEAU. Après cela, vous verrez également CONTINUER.

Tout d'abord, il y aura 4 cartes différentes disponibles en MODE VS. Pour choisir le type de carte, utilisez ← et →. Utilisez ↑ et ↓ pour choisir la carte que vous voulez utiliser, puis appuyez sur le Bouton A pour confirmer votre choix.

Types de cartes en MODE VS

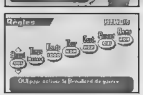
PRE-DEPLOYEE:	vous commencez la bataille avec un certain nombre d'unités déployées. Vous ne pouvez pas déployer plus d'unités.
CARTES 3J:	cartes spécialement conçues pour trois joueurs
CARTES 4J:	cartes spécialement conçues pour quatre joueurs
ZONE COMBAT:	disponible dès l'activation du mode

*Vous pouvez acheter des cartes supplémentaires avec la monnaie de guerre Advance. Vous gagnez des pièces en **mode Entraînement** et en **mode Campagne**. Pour plus d'infos, consultez la section "Zone Combat".*

Après avoir choisi une carte, vous ferez apparaître l'**écran de sélection de Général.** Choisissez les généraux et décidez s'ils seront contrôlés par des humains ou l'ordinateur. Utilisez ← et → pour passer d'une colonne à l'autre et ↑ et ↓ pour changer les paramètres.

Pour les batailles avec 3 armées ou plus, vous pouvez créer des EQUIPES en assignant un drapeau à chaque armée. Les armées possédant le même drapeau sont alliées et se battent ensemble.

Fixez ensuite les REGLES de combat à votre convenance en utilisant ← et → pour passer d'une règle à l'autre et ↑ et ↓ pour changer les paramètres.



REGLES

BROUIL	Activez ou désactivez le BROUILLARD DE GUERRE. Si vous l'activez, le champ de vision de votre armée sera limité à celui de chaque unité.
TEMPS	Choisissez parmi CLAIR, PLUVIEUX, ENNEIGE ou ALEATOIRE (permet des changements de météo pendant la partie).
FONDS	Fixez la quantité d'argent reçue par propriété possédée. Cela affecte le nombre et le type d'unités que vous pouvez déployer pendant la bataille.
TOUR:	Fixez le nombre de jours de combat. La victoire va au camp possédant le plus grand nombre de bases à la fin du temps imparti.
CAPT	Choisir d'accorder la victoire au camp possédant un nombre de bases donné. La partie se termine lorsqu'un camp possède le nombre de propriétés requis.
POUVOIR	Activez ou désactivez le pouvoir des Généraux. Activer cette option vous permet d'utiliser le pouvoir de général.
ANIMS:	Identique aux paramètres du **Menu d'Options**.

Une fois la partie commencée, les règles ne peuvent être changées.

MODE LINK

Reliez deux Game Boy Advance ou plus avec le nombre approprié de câbles Game Boy Advance Game Link™ (vendu separément)!

*Le MODE LINK inclut les **modes une cartouche** et **multi-cartouches**. Le nombre de cartouches requis varie selon les modes.*

MULTI-CARTOUCHES [2-4 joueurs]

Pour jouer une partie Link multi-cartouches, vous aurez besoin d'une console et d'une cartouche par personne.

Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".

Dans le **Menu de sélection de mode**, sélectionnez MODE LINK et appuyez sur A pour confirmer. Sur l'écran suivant, choisissez MULTI-CART. et appuyez sur A pour confirmer. Vous verrez ensuite s'afficher l'**écran d'inscription de nom**. Une fois tous les participants inscrits, le joueur 1 doit appuyer sur START pour commencer la transmission de données.

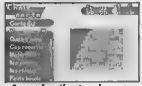
N'éteignez pas la console et ne débranchez pas les câbles pendant la transmission de données.

ECHEC DU LINK

L'**écran d'échec de Link** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez les étapes.

Ecran d'échec de Link

Une fois la transmission de données terminée, l'**écran de sélection de carte** apparaîtra sur tous les écrans. Choisissez le type de carte avec ← et → sur la manette ✥ et la carte avec ↑ et ↓.



Ecran de sélection de carte

N'importe quel joueur peut sélectionner une carte pour jouer.

Les disponibilités des cartes varient selon le nombre de joueurs.

Ensuite, vous verrez apparaître l'**écran de sélection d'équipe**. Chaque joueur doit choisir un GENERAL avec ↑ et ↓.

Dans les batailles avec trois armées ou plus, vous pouvez créer des EQUIPES en assignant des drapeaux aux armées. Les armées possédant le même drapeau sont alliées.

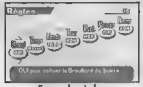
Ecran de sélection d'équipe

L'étape suivante est le choix des REGLES. Servez-vous de ← et → pour passer d'une règle à l'autre. Utilisez ↑ et ↓ pour changer les paramètres des règles. Appuyez ensuite sur A pour confirmer et commencer la partie.

*L'**écran de règles** s'affiche sur l'écran de tous les joueurs.*

Les paramètres de REGLES ne peuvent pas être changés en cours de partie.

L'ordinateur ne peut pas contrôler d'armée dans ce mode.



Ecran de règles

UNE CARTOUCHE [2-4 joueurs]

Pour jouer une partie Link une cartouche, vous aurez besoin d'une console par personne et d'une seule cartouche pour tous les joueurs.

Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".

Dans le **Menu de sélection de mode**, choisissez MODE LINK et appuyez sur A pour confirmer. Sur l'écran suivant, répétez l'opération pour choisir UNE CART. L'**écran d'inscription de nom** sera affiché sur l'écran du joueur 1, qui devra confirmer le nombre de joueurs et appuyer sur START.

*Seule la console du joueur 1 affichera l'**écran d'inscription de nom**. L'écran des autres joueurs affichera le logo GAME BOY.*

Ensuite, l'**écran de téléchargement** s'affichera sur toutes les consoles. Lorsque le téléchargement commence CHARGEMENT sera affiché.

Le téléchargement prend quelques instants.

N'éteignez pas la console ou ne débranchez pas les câbles pendant cette opération.

Echec de transmission des donnees

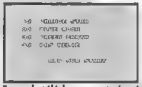
L'**écran d'échec de transmission de données** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.

Ecran d'échec de transmission de données

Une fois la téléchargement terminé, APP. SUR START sera affiché sur l'écran du joueur 1, qui doit appuyer sur START pour débuter la partie.

*En **mode une cartouche**, c'est l'ordinateur qui se charge de sélectionner la carte et les règles. Les options du **Menu carte** sont spécifiques à ce mode.*

Les parties multi-joueurs avec une seule cartouche ne peuvent être sauvegardées.



Ecran de téléchargement réussi

ECHANGE DE CARTES (2 à 4 joueurs)

Pour échanger des cartes, il vous faut une console et une cartouche par participant.

Avant de jouer, vous devez connecter toutes les consoles à l'aide de câbles Game Boy Advance Game Link. Pour plus de détails, consultez le chapitre "Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche".

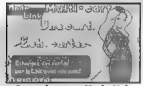
Le **Mode échange de cartes** vous permet de recevoir des cartes conçues avec la fonction de création de cartes. La personne qui envoie la carte est l'expéditeur et la personne qui reçoit est le destinataire. L'expéditeur peut envoyer des cartes à tous les joueurs connectés.

Vous ne pouvez envoyer qu'un seul fichier carte à la fois.

Vous ne pouvez envoyer de fichier carte si vous ne l'avez pas sauvegardé auparavant.

Tous les joueurs doivent sélectionner MODE LINK sur l'**écran de sélection de mode** avec ↑ et ↓ et A pour confirmer. Sur l'écran suivant, tous les joueurs procèdent de la même manière pour choisir ECH. DE CARTES. Vous verrez s'afficher l'**écran d'inscription des joueurs**. Une fois que chaque joueur a été inscrit, le joueur 1 doit appuyer sur START pour commencer la transmission des données.

N'éteignez pas la console et ne déconnectez pas de câble Game Link pendant la transmission de données.

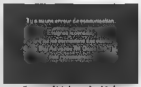


Ecran de menu Mode Link

Ecran d'inscription des joueurs

Echec du Link

L'**écran d'échec du Link** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.



Ecran d'échec du Link

Une fois la transmission de données terminée, l'**écran de sélection d'expéditeur** sera affiché sur tous les écrans. Choisissez l'expéditeur avec ↑ et ↓.

Tous les joueurs doivent choisir le même expéditeur.

Expediteur

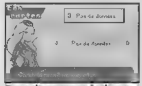
L'**écran de sélection de carte** apparaîtra sur l'**écran de l'expéditeur**, qui choisira ensuite avec ← et → la carte à envoyer.

Ecran de sélection d'expéditeur

Destinataire

L'**écran de sauvegarde de carte** s'affichera sur l'écran de destinataires, qui utiliseront ← et → pour choisir l'emplacement dans lequel ils souhaitent sauver leur carte. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 3 cartes maximum.

N'éteignez pas la console et ne déconnectez pas de câble Game Link pendant la transmission de données.



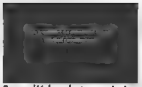
Ecran de sauvegarde de carte

Ecran de sélection de carte

Echec de transmission des donnees

L'**écran d'échec de transmission des données** apparaît si une erreur se produit pendant la liaison. Si cela se produit, éteignez toutes les consoles, vérifiez les connexions des câbles et recommencez la procédure.

Ecran d'attente


Ecran d'échec de transmission des données

Expediteur

Une fois la transmission de données terminée, l'expéditeur verra s'afficher l'**écran de fin de transmission des données**. Le jeu retourne ensuite à l'**écran de Mode Link**.

Destinataire

Une fois la transmission de données terminée, le destinataire verra s'afficher l'**écran de fin de transmission des données**. Le jeu retourne ensuite à l'**écran de Mode Link**.

Ecran de fin de transmission des données

*Les cartes ainsi échangées peuvent être utilisées en MODE VS et en **mode multi-cartouche**.*

CAMPAGNE

En ***mode Campagne***, vous vous battez aux côtés de trois généraux d'Orange Star contre plusieurs généraux ennemis tout en progressant sur la carte. Utilisez ✦ et ✦ pour choisir CAMPAGNE et confirmez avec A.

*La première fois que vous choisissez le **mode Campagne**, vous devez choisir NOUVEAU sur l'**écran de menu**. Quand vous aurez sauvé une partie, l'option CONTINUER apparaîtra.*

QG

Le **mode QG** vous permet de développer vos talents de stratège, récompensés par des points et des distinctions. Sur l'**écran de sélection de mode**, choisissez QG avec ✦ et ✦ et confirmez avec A. Vous afficherez l'**écran de sélection de carte**. Choisissez une carte avec ✦ et ✦ et confirmez avec A.

Ecran de sélection de carte

*Les ????? sur l'**écran de sélection de carte** indiquent les cartes qui peuvent être achetées dans la ZONE COMBAT.*

Sur l'**écran de sélection de général**, utilisez ✦ et ✦ pour en choisir un. Confirmez avec A et débutez la partie.

Ecran de sélection de général

STATS

Sélectionnez le **mode Stats** pour consulter l'historique de vos batailles. Sur l'**écran de sélection de mode**, sélectionnez STATS et confirmez avec le Bouton A. Choisissez ensuite RANG ou RECORDS. RANG indique votre grade en tant que conseiller spécial en **mode Campagne**. RECORDS indique les 5 plus hauts scores sur des cartes individuelles du QG.

ZONE COMBAT

Pour accéder à la ZONE COMBAT, allez à l'**écran de sélection de mode** et choisissez ZONE COMBAT. Dépensez-y votre argent durement gagné. Vous pouvez gagner des pièces en **mode Campagne** ou QG. L'occupant de la ZONE COMBAT est un sympathique retraité du nom de Hachi. Il sait tout ce qu'il faut savoir sur **Advance Wars** et partagera parfois ses connaissances avec vous. Rendez-vous souvent dans ce coin, ne serait-ce que pour discuter avec lui. Lorsque vous gagnez quelques pièces, allez voir ce que Hachi peut vous proposer. Une nouvelle carte, un nouveau général? Faites défiler les entrées avec ✦ et ✦ et appuyez sur A pour acheter.

Vous ne pouvez rien acheter s'il vous manque des pièces.

CREER CARTES

Pour accéder à ce mode, choisissez CREER CARTES sur l'**écran de sélection de mode** et validez votre choix avec A. Si vous voulez créer vos propres cartes, c'est le mode qu'il vous faut. Vous pouvez vous battre sur des cartes créées en MODE VS et en **mode Multi-cartouches**. Vous pouvez aussi échanger ces cartes avec vos amis en **mode Echange de cartes**.

Créer des cartes originales

Une fois que vous êtes dans le **mode création de cartes**, utilisez les boutons L et R pour appeler les sous-menus de terrain et d'unités. Faites défiler avec ✦ et ✦ appuyez sur A pour choisir un élément et le placer sur la carte. Lorsque vous disposez des unités et des bases, faites ✦ ou ✦ pour faire défiler les couleurs disponibles.

Menus de création de cartes

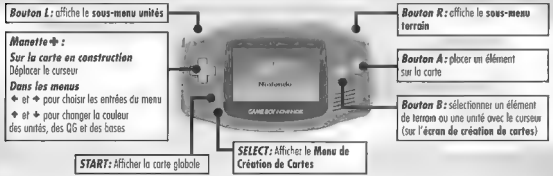
Sous-menu terrain

Ce sous-menu comprend les QG, villes et autres types de bases. Il inclut aussi les routes, bois, rivières, montagnes et tout autre type de terrain.

Sous-menu unités

Ce sous-menu fonctionne de la même manière que le précédent, mais inclut les unités militaires (terrestres, aériennes et maritimes).

Manipulations pour la création de cartes



Vous ne pouvez pas effacer d'éléments de terrain une fois qu'ils ont été placés sur la carte, mais vous pouvez les remplacer par d'autres éléments. Choisissez le nouvel élément, placez le curseur sur l'ancien et appuyez sur A.

*Vous pouvez effacer n'importe quelle unité déployée en sélectionnant EFF. dans le **sous-menu unité**, en plaçant le curseur sur l'unité à effacer et en appuyant sur A.*

Règles de création de cartes

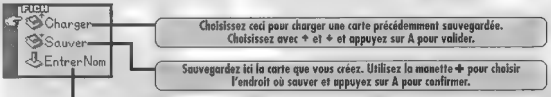
Il existe certaines conditions à respecter afin de pouvoir utiliser une carte en combat. La carte doit inclure au moins deux QG. Elle doit aussi contenir une unité déployée pour chaque camp ou une usine.

Une fois que votre carte est prête pour le combat, vous verrez JOUABLE! à l'écran.

A propos des fenêtres de menus

Appuyez sur SELECT pour appeler le **Menu de création de cartes**. Choisissez avec ✦ et ✦ un élément et appuyez sur A pour valider.

Utilisez ✦ et ✦ pour choisir un élément du **Menu fichiers** et appuyez sur A pour confirmer.



AIDE:	contient des instructions pour la création de cartes (manipulations, règles…)
INFO:	affiche le nombre de cités et de bases sur la carte
REMPLIR:	remplit entièrement la carte avec un élément de terrain donné. Si vous choisissez ALEATOIRE dans le **Menu Fichiers**, l'ordinateur créera une carte avec des éléments de terrain déterminés au hasard
TERMINER:	pour revenir à **l'écran de sélection de mode**

FICHE INFO

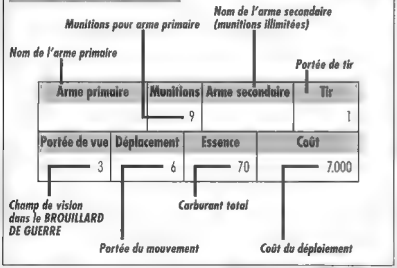
INFOS UNITE

Chaque unité possède ses caractéristiques. Connaître les forces et les faiblesses de vos unités vous permettra d'élaborer une stratégie beaucoup plus précise et complète.

Les unités qui utilisent deux armes en changent automatiquement selon l'ennemi.

Certaines unités ne possèdent pas d'armes.

Consulter les informations



Si un transport (véhicule marqué d'une ★) chargé de troupes est détruit, les troupes transportées le sont aussi.

Unités terrestres

INFANTERIE

L'unité la moins chère à déployer. Peut capturer les propriétés. Faible puissance de feu.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	mitraillette	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	3	99	1.000

TANK

Un petit tank, bon marché. Bon rapport coût/mobilité/puissance de feu

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank	9	mitrailleuse	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	70	7.000

Infanterie Lourde (BAZOOKAS)

Utilise des bazookas contre les véhicules. Peut capturer les propriétés. Bonne puissance de feu contre les véhicules.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
bazooka	3	mitraillette	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	2	70	3.000

TANK M

Possède les plus grosses capacités défensives et offensives parmi les unités terrestres.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon de tank m	8	mitrailleuse	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	16.000

RECON

Efficace contre l'infanterie. Bon mouvement

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	mitrailleuse	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	8	80	4.000

VTB ★

Peut transporter des soldats. Peut ravitailler en munitions et carburant. Ne possède pas d'arme

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	6	70	5.000

Artillerie mobile (ARTLLRIE)

Unité de combat indirect bon marché

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
canon	9	aucune	2–3

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	6 000

D.C.A.

Une unité polyvalente. Efficace contre les unités aériennes et l'infanterie. Très peu efficace contre les tanks.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Mitrigun	9	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	6	60	8 000

Lance-missiles (L-MISS)

Une puissante unité de tir indirect. Peut attaquer les unités terrestres et maritimes.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-sol	6	aucune	3–5

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	5	50	15.000

Batterie de missiles antiaériens (A-AIR)

Sème le chaos à distance parmi les unités aériennes. Vaste champ de vision en BROUILLARD DE GUERRE

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles sol-air	6	aucune	3–5

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	4	50	12 000

Unités aériennes

Chasseur (CHASS.)

Seigneur des airs, inflige de gros dommages aux autres unités aériennes. Ne peut pas attaquer les unités au sol.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles air-air	9	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	9	99	20.000

Bombardier (BOMBA.)

Puissant contre les unités terrestres et navales.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Bombe	9	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	7	99	22 000

Hélicoptère de combat (HELICO)

Polyvalent. Peut attaquer de nombreux types d'unités. Une unité indispensable

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Missiles sol-air	6	mitrailleuse	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	99	9.000

Hélicoptère de transport (HELI TR) ★

Transporte l'infanterie. Ne porte pas d'arme Ne peut pas tirer.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	6	99	5.000

Unités navales

[illegible]

Énorme portée d'attaque. Sous-marins possèdent une grosse puissance de feu et sont encore plus efficaces contre des unités maritimes.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
Canons	9	aucune	2–6

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
2	5	99	28.000

Barge de débarquement (BARGE) ★

Peut transporter deux unités terrestres à la fois

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
aucune	aucune	aucune	aucun

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
1	6	99	12 000

[illegible]

[illegible] peut causer de gros dégâts aux sous-marins et aux unités aériennes. Peut aussi transporter jusqu'à deux hélicoptères en même temps.

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
missiles anti-submersibles	9	canons antiaeriens	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
3	6	99	18.000

[illegible] (L-MAR)

En plongée ne peut être attaqué que par les croiseurs. Repérable au contact

Arme primaire	Munitions	Arme secondaire	Tir
torpilles	6	aucune	1

Portée de vue	Déplacement	Essence	Coût
5	5	60	20.000

INFORMATIONS SUR LE TERRAIN

Il est important de prendre en compte le type de terrain dans votre stratégie. Le terrain peut protéger vos troupes, leur offrir une cachette et affecter leur mouvement.

Quartier Général (QG)
Chaque armée sur le terrain possède son QG. Il peut fournir munitions et carburant, rendre des PV et fournir un couvert d'une efficacité maximale. Si vous capturez un QG ennemi, vous gagnez

Usines (BASES)
Les usines sont les points de déploiement des unités terrestres. En plus de leur fournir ravitaillement et PV, elles fournissent aussi une bonne défense aux unités qui s'y trouvent. Capturable

Aéroports (AERO)
L'équivalent d'une usine, mais pour les unités aériennes. Leur facteur défensif est élevé. Capturable.

PORTS
L'équivalent d'une usine, mais pour les unités maritimes. Leur facteur défensif est élevé. Capturable

VILLES
Les villes peuvent être alliées, neutres ou contrôlées par l'ennemi. Les deux types d'infanterie peuvent capturer les villes neutres et ennemies. Leur potentiel défensif est bon.

ROUTES
Les routes permettent à vos unités terrestres de se déplacer plus rapidement, mais n'offrent aucun couvert

PLAINE
C'est le type de terrain le plus courant.
Leur facteur défensif est minimum.

BOIS
Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les bois offrent d'énormes possibilités de couvert. Les unités qui y sont cachées ne peuvent être repérées que par les unités dans les cases adjacentes ou par des unités aériennes. La protection offerte par les bois est moyenne

Montagnes (MTGN)
Seuls les deux types d'infanterie et les unités aériennes peuvent les traverser. Si le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les infanteries gagnent trois cases de portée de vue dans les montagnes. La protection offerte est élevée.

RIVIERES
Les rivières sont courantes dans ce jeu. Seuls les deux types d'infanterie et les unités aériennes peuvent les traverser Leur potentiel défensif est nul.

PONTS
Les ponts sont vitaux car ils permettent aux unités terrestres de traverser les étendues d'eau. Leur potentiel défensif est nul.

MERS
Seules les unités aériennes et maritimes peuvent traverser ce type de terrain. La protection fournie est nulle.

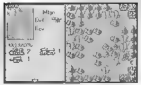
PLAGES
Les plages servent de points de débarquement aux barges. Presque toutes les unités peuvent se déplacer sur les plages, qui ne fournissent aucune protection.

RECIFS
Lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé, les unités qui y sont cachées ne peuvent être repérées que par les unités dans les cases adjacentes ou par des unités aériennes. A part ceci, les récifs n'offrent qu'une protection minimum.

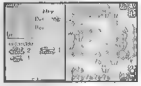
Une autre caractéristique des cartes est la METEO. Selon la carte utilisée, il pourra pleuvoir ou neiger. Ces conditions climatiques affectent le déplacement des unités déployées.

Pour plus d'informations sur un type de terrain, placez le curseur sur le type en question et appuyez sur R. C'est un truc utile pour analyser une carte et développer une stratégie adaptée au terrain.

Infos montagnes: météo normale



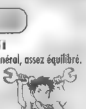
Infos montagnes: neige



DOSSIERS OFFICIERS

Les dossiers suivants contiennent le profil des généraux d'ADVANCE WARS. Les informations communiquées sont sommaires, mais avec la pratique du jeu, vous saurez même ce qu'ils mangent au petit déjeuner... Chaque général possède un POUVOIR DE GENERAL -unique et spécifique- utilisable quand la jauge de pouvoir est pleine. Cette jauge se remplit pendant chaque combat.

ORANGE STAR

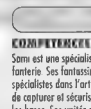


COMPETENCES :
Andy est un jeune général, assez équilibré. Pas de véritable point faible.

POUVOIR : REPARAFOND
Rend 2 PV a toutes ses unites endommagees.

COMPETENCES :
Toutes les unités de combat direct. de Max possèdent une puissance de feu superieure En contrepartie, ses unités de combat indirect sont un peu moins efficaces et voient leur portée de tir réduite d'une case.

POUVOIR : PUISSANCE MAX
Booste la puissance offensive de ses unités de combat direct.



COMPETENCES :
Sami est une spécialiste de l'infanterie Ses fantassins sont spécialistes dans l'art de capturer et sécuriser les bases. Ses unités de transport de troupes ont une capacité de mouvement supérieure.

POUVOIR : MARCHE FORCEE
Augmente encore le mouvement de l'infanterie (lourde et légère).

Blue Moon

GRIT

COMPETENCES :
Grit est un maitre de l'attaque à distance, ce qui rend ses unités de combat indirect dévastatrices. Ses unités de combat direct sont plutôt faibles

POUVOIR : EMBUSCADE
Augmente la portée et la puissance de ses formidables unités de combat indirect

OLAF

COMPETENCES :
Olaf est un vieux soldat. Il aime la neige et ses troupes ne sont pas affectées par elle. Cependant, la pluie réduit leur mouvement.

POUVOIR : BLIZZARD
Fait tomber la neige, ce qui handicape l'adversaire.

Green Earth

EAGLE

COMPETENCES :
Eagle est le prince des airs. Ses unités aériennes sont très puissantes. En contrepartie, ses unités navales sont assez faibles.

POUVOIR : FOUDRE
Permet à toutes ses unités (sauf infanteries) d'agir deux fois dans le tour.

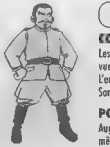
DRAKE

COMPETENCES :
Drake est le roi des mers et ses unités navales sont supérieures. Ses unités aériennes sont de piètre efficacité.

POUVOIR : TSUNAMI
Crée une vague gigantesque qui enlève 2 PV à toutes les unités ennemies.

Yellow Comet

KANBEI



COMPETENCES :
L'armée de Kanbei est surentrainée et suréquipée, ce qui lui confère des capacités offensives et défensives supérieures aux autres armées. Par contre, le coût de déploiement des troupes est élevé.

POUVOIR: COURAGE
Motive les troupes et augmente leur capacité offensive.

SONJA

COMPETENCES :
Les troupes de Sonja possèdent une portée de vue augmentée dans le BROUILLARD DE GUERRE. L'ennemi ne peut connaître leurs PV. Cependant, Sonja est un peu malchanceuse.

POUVOIR: OEIL DE FAUCON
Augmente la portée de vue de ses troupes et leur permet même de repérer les unités cachées dans les bois et les récifs.

GLOSSAIRE

Voici, par ordre alphabétique, l'explication de quelques termes rencontrés dans le jeu.

Bases
Les villes, les ports, les aéroports, les usines et les QG sont des éléments de terrain qui peuvent être capturés. Capturer et conserver ces bases est une stratégie obligatoire pour atteindre la victoire.

Combat indirect
Les unités qui possèdent une portée d'attaque de deux cases ou plus peuvent attaquer à distance et ainsi éviter toute riposte. Ce type d'attaque est appelé combat indirect.

Coût mouvement
Pourcentage du mouvement total d'une unité, nécessaire pour traverser un certain type de terrain

Embuscade
Une embuscade se produit lorsqu'une unité rencontre un ennemi caché. L'unité surprise termine là son tour, sans pouvoir éventuellement attaquer. Les embuscades ne peuvent se produire que lorsque le BROUILLARD DE GUERRE est activé ou quand vous tombez sur un sous-marin en plongee.

Ordres
Un ordre est une action donnée à une unité (TIRER, ATTEND., CAPT., etc.).

Unités
Une unité est un groupe de soldats ou de véhicules de même type.

Unités aériennes
Les chasseurs, les bombardiers, les hélicos et les hélicos de transport sont les unités aériennes d'ADVANCE WARS. Elles sont déployées à partir des aéroports

Unités navales
Croiseurs, destroyers, barges et sous-marins sont les navires disponibles dans le jeu. Elles sont déployées à partir des ports.

Unités terrestres
Les deux types d'infanterie, les recon, tanks, tonks m, VTB, artillerie, lance-missiles, a-air et DCA sont les unités terrestres que vous rencontrerez. Elles sont déployées à partir des usines

Valise à carte Vs
C'est une boîte de rangement qui vous permet d'acheter et de ranger plus de cartes Vs (2 joueurs)

Valise à cartes spéciale
Permet de ranger plus de cartes. Livrée avec toute une panoplie de cartes prêtes à jouer.

Villes neutres
Les villes neutres sont grises et se trouvent sur presque toutes les cartes. Capturez-les pour en faire des bases alliées.

TABLEAU DU COÛT DE MOUVEMENT

Ce tableau indique le coût en mouvement pour chaque unité sur chaque type de terrain.

Le coût en mouvement est différent suivant les conditions climatiques. Le tableau indique les coûts par temps clair.

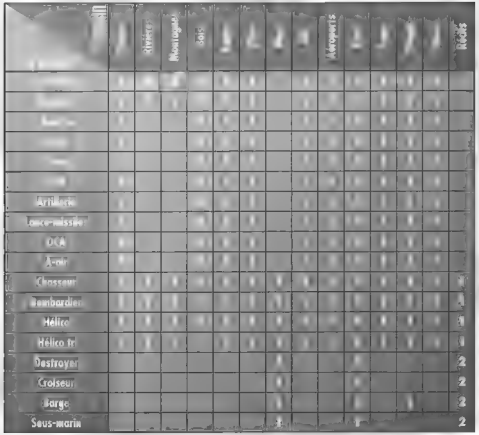
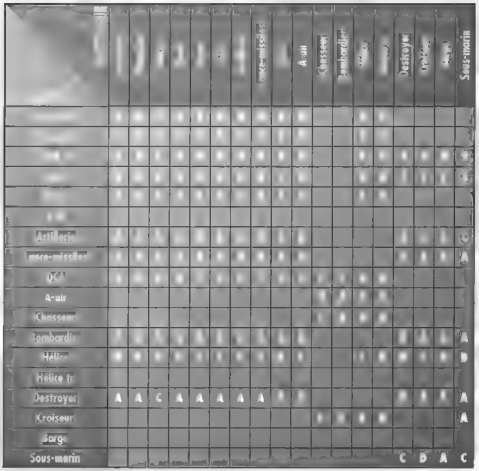


TABLEAU DE COMBAT

Les dégâts causés par une unité attaquante changent selon l'unité attaquée. Le tableau ci-dessous indique les dommages infligés par une unité à une autre unité en les classant de A à E, A étant la valeur la plus élevée et E la plus faible.



JEU MULTI-CARTOUCHES, JEU UNE CARTOUCHE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

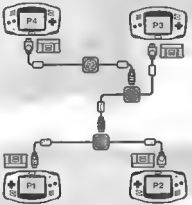
Game Boy Advance	*Un par joueur*
Cartouches / Jeu Multi-Cartouches	*Une par joueur*
Jeu Une Cartouche	*Une cartouche*
Câbles Game Boy Advance Game Link	*2 joueurs: 1 câble*
	3 joueurs: 2 câbles
	4 joueurs: 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON)*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.*



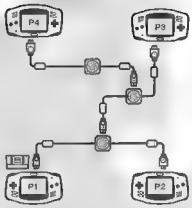
Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu Une Cartouche

1. *Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires*



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problemes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).*

ÍNDICE

Controles 34
Preparativos para el combate 35
Pantalla del juego 35
Reglas de la batalla 36
Menú del Mapa 40
Niebla de Guerra 42
Detalles de selección de modo 42
Dossier de información esencial 52
Juego Multicartucho, Juego con un cartucho 62

CONTROLES

Botón L
Mueve el cursor a las unidades que todavía están esperando órdenes

Botón R
Visualiza información sobre las unidades y características del terreno

✚ Panel de Control
- Mueve el cursor
- Realiza selecciones de menú

Botón A
- Confirma selecciones.
- Muestra el **Menú del Mapa**.
- Muestra el rango de movimiento.

START
- Inicia el juego.
- Muestra la vista superior del mapa.
- Corta la animación de la introducción.

SELECT
- Muestra el **Menú del Mapa**
- Combina el orden de visualización de las tropas (ver apartado "Menú del Mapa").

Botón B
- Cancela selecciones.
- Muestra el rango de ataque (si se mantiene presionado cuando el cursor está sobre una unidad).
- Resalta todas las unidades (si se mantiene presionado cuando el cursor no está sobre una unidad).

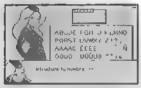
Pulsa A + B + START + SELECT para reiniciar el juego.

PREPARATIVOS PARA EL COMBATE

Inserta el cartucho de **Advance Wars™** en tu Game Boy Advance™.

NOTA: Este cartucho no está diseñado para su utilización con Game Boy™ o Game Boy™ Color. Cuando enciendas la consola aparecerá el logotipo de GAME BOY, seguido de la **Pantalla de Selección de Idioma**, en la que puedes elegir uno de los cuatro idiomas (ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS o ESPAÑOL) utilizando el ✚ Panel de Control. A continuación pulsa el Botón A para confirmar y aparecerá la animación de la introducción. Una vez ésta haya terminado, o cuando pulses START o el Botón A, verás la **Pantalla del Título**.

INTRODUCCIÓN DEL NOMBRE



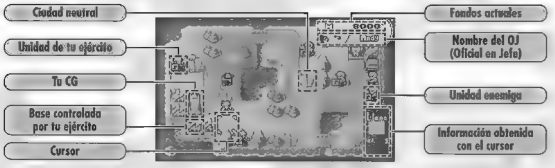
Pulsa START o el Botón A en la **Pantalla del Título** para acceder a la **Pantalla de Introducción del Nombre**. Introduce tu nombre. Utiliza el ✚ Panel de Control para elegir una letra y el Botón A para confirmar la selección. Pulsa el Botón B para cancelar la selección. Cuando hayas terminado de introducir el nombre, mueve el cursor a SÍ y pulsa el Botón A.

*La **Pantalla de Introducción del Nombre** no volverá a aparecer cuando hayas guardado una partida en curso.*

PANTALLA DEL JUEGO

La **Pantalla del Juego** es el campo de batalla. A tus órdenes están las unidades del Ejército de Orange Star. Las unidades son componentes individuales de tu ejército, y se utilizan igual que piezas de ajedrez. Una unidad tiene un máximo de 10 PV (Puntos de Vida). Tenlo en cuenta.

Utiliza el ✚ Panel de Control para mover el cursor; y, a su vez, utiliza el cursor para seleccionar unidades, tipos de terreno y opciones de menú.



REGLAS DE LA BATALLA

EVOLUCIÓN DEL COMBATE

La evolución del combate es muy sencilla: un OJ emite las órdenes pertinentes a sus unidades y después selecciona FIN para finalizar ese turno. Todos los OJ del campo de batalla harán lo mismo. Una vez que todos los ejércitos hayan terminado de emitir sus órdenes habrá pasado el primer día de batalla. Este proceso se repite hasta que uno de los ejércitos se alza victorioso.

DESPLIEGUE DE UNIDADES Y FONDOS

Fondos de Batalla

Cada vez que quieras desplegar nuevas unidades tendrás que gastar algo de tus FONDOS. Recibes nuevos fondos por cada propiedad* neutral o enemiga que captures o poseas. Cuantas más propiedades tengas, más fondos recibirás. Los fondos que no utilices en un turno se guardan para el siguiente.

**Las únicas propiedades que pueden capturarse son las ciudades, aeropuertos, puertos y bases.*

! *Los fondos no pueden acumularse de un mapa a otro.*

Despliegue de unidades

Para desplegar unidades, sitúa el cursor sobre una propiedad de despliegue de unidades (base, puerto o aeropuerto) y pulsa el Botón A. Después utiliza ↑ y ↓ para seleccionar la unidad que quieres desplegar y pulsa el Botón A para confirmar la selección.

! *Las unidades nuevas pueden empezar a utilizarse en el turno siguiente al de su despliegue.*

! *Un ejército puede desplegar un máximo de cincuenta unidades.*

MOVIMIENTO DE TROPAS

Para mover una unidad hay que seleccionarla primero. Coloca el cursor sobre la unidad que quieras mover y pulsa el Botón A. Una vez esté seleccionada aparece su rango de movimiento. Sitúa el cursor sobre el espacio al que quieras desplazar la unidad y pulsa de nuevo el Botón A. La unidad seguirá el camino que marca la flecha de movimiento*.

**La flecha de movimiento es la flecha roja que marca la ruta desde la unidad seleccionada hasta su destino.*

Una vez la unidad alcanza su destino, aparecerá el comando ESPERAR. Cuando selecciones este comando la unidad tomará un color más oscuro. Las unidades con este color más oscuro no pueden recibir órdenes hasta el turno siguiente.

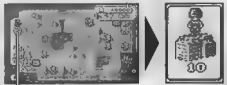
! *Puedes mover todas las unidades siguiendo este procedimiento, pero no puedes colocar más de una unidad en el mismo espacio.*

Combustible

Las unidades consumen combustible cada vez que se mueven. Los aviones y los barcos gastan combustible incluso cuando están parados. Cuando se quedan sin combustible, las unidades de tierra no pueden moverse, y las aéreas y navales se estrellan o se hunden.

CAPTURA DE PROPIEDADES

Cuando muevas una unidad de infantería o mecanizada a una propiedad neutral o enemiga, aparecerá el comando de captura (CAPT.). Selecciona este comando para hacer que tu unidad empiece a asegurarse esa propiedad.



Unidad capturando una base

Animación de captura

ATACAR AL ENEMIGO

Cuando una unidad esté en posición de atacar al enemigo aparecerá el comando FUEGO en el **Menú de Comandos**. Selecciónalo para visualizar el cursor de ataque. Utiliza el ✚ Panel de Control para elegir la unidad a la que vas a atacar y pulsa el Botón A. Tu unidad iniciará el ataque.

Bajo tu mando se encuentran tanto unidades de combate directo como indirecto. Las unidades de combate directo se mueven a la posición de ataque (colindante con la del enemigo) y disparan en el mismo turno. Las unidades de combate indirecto tienen que moverse hasta la posición de ataque, a cierta distancia del enemigo, y esperar al turno siguiente para disparar. La ventaja de estas unidades es que no se ven afectadas por el contraataque del enemigo. Una de las claves para convertirse en un OJ sólido es desarrollar una estrategia que combine el uso adecuado de estos dos tipos de unidad.

El rango de ataque varía para cada unidad de ataque indirecto.

Si reduces los PV del enemigo a cero, la unidad desaparecerá del campo de batalla. Por supuesto sucederá lo mismo si una de tus unidades pierde todos sus PV.

SUMINISTROS

Puedes abastecer a tus unidades con combustible y munición. Las unidades pueden recibir estos suministros de dos formas. La primera: todas las unidades que estén en una base o en una posición adyacente a la de un TOA (Transporte Oruga Acorazado) recibirán suministros de combustible y munición de forma automática al principio de cada turno. Las unidades que estén en una base también recuperarán 2 PV por turno. También puedes abastecer a una unidad situando un TOA en un espacio adyacente y seleccionando SUMIN. en el **Menú de Comandos**.

Todas las unidades pueden recibir suministros. Si hay varios TOA, todos ellos pueden realizar esta función.

Las unidades aéreas reciben suministros en los aeropuertos, y las navales en los puertos. Las unidades navales que se encuentren en playas también pueden ser abastecidas por los cargueros.

UNIR UNIDADES

Puedes unir dos unidades del mismo tipo para crear una sola unidad. Es un comando útil cuando tienes unidades con muy pocos PV. Para unir unidades, mueve una de ellas a un espacio ocupado por otra unidad del mismo tipo y selecciona UNIR en el **Menú de Comandos**. Pulsa el Botón A para confirmar la orden y hacer que las unidades se unan para formar una sola unidad. Los PV de la nueva unidad son los resultantes de sumar los PV de los dos unidades que se han unido.

No puedes unir dos unidades si una de ellas tiene diez PV. El número máximo de PV de una unidad es diez, aunque el total de los PV de las dos unidades sea superior a diez.

CARGAR

Las unidades de transporte* tienen la capacidad de transportar otras unidades. Para cargar una unidad en un vehículo de transporte, mueve la unidad a un espacio ocupado por una unidad de transporte y selecciona CARGAR del **Menú de Comandos**. Los vehículos de transporte que están llevando unidades aparecen visualizados con un símbolo. Coloca el cursor sobre el vehículo de transporte para ver el tipo de unidad que está transportando.

**Los vehículos de transporte son los TOA, helicópteros de transporte, cargueros y cruceros.*

La carga de unidades depende del tipo de unidad de transporte y del terreno.

Las unidades que están siendo transportadas no sufrirán ningún daño si el vehículo de transporte es atacado. Sin embargo, si el vehículo de transporte es destruido mientras transporta una unidad, ésta última también será destruida.

DESCARGAR

Para descargar una unidad, selecciona DESCAR. en el **Menú de Comandos**, utiliza el ✚ Panel de Control para seleccionar dónde quieres descargar la unidad y confirma la selección con el Botón A.

Si se están transportando dos unidades a la vez, utiliza ↑ y ↓ en el ✚ Panel de Control para seleccionar la unidad que quieres descargar. Las unidades de transporte que pueden llevar dos unidades a la vez pueden descargarlas a las dos en el mismo turno.

RESULTADOS DE LA BATALLA

VICTORIA

Existen dos formas de ganar una batalla: capturando el CG y derrotando al enemigo. En la primera es necesario que una de tus unidades de infantería o mecanizada capture el CG enemigo. Para vencer por derrota, tienes que eliminar todas las unidades enemigas sobre el campo de batalla.

Dependiendo de las reglas y el mapa en el que se esté combatiendo, la captura de bases puede ser también un medio para conseguir la victoria.

DERROTA

Existen tres formas de perder en el campo de batalla: captura del CG, derrota propiamente dicha y rendición. La captura del CG se produce cuando el enemigo captura tu CG. La derrota tiene lugar si todas tus tropas son eliminadas. La tercera posibilidad ocurre cuando desistes y eliges RENDICIÓN del **Menú Opciones** en el **Menú del Mapa**.

Los términos de la victoria pueden variar dependiendo del modo de juego.

MENÚ DEL MAPA

Para visualizar el **Menú del mapa**, coloca el cursor sobre un espacio libre del mapa y pulsa el Botón A.

*El contenido del **Menú del mapa** puede variar dependiendo del modo de juego.*

UNIDAD

La opción UNIDAD muestra información sobre todas las tropas desplegadas. Utiliza ↑ y ↓ para desplazarte por las unidades desplegadas y ← y → para desplazarte por los distintos encabezados. Pulsa SELECT para reordenar el listado de unidades de acuerdo con el encabezado seleccionado.

Pantalla de Infocmación de Unidades

TIPO:	El nombre de la unidad
PV:	Número de PV de cada unidad
COM.:	Cantidad de combustible de cada unidad
TRN. (Turnos):	Número de turnos con arma primaria de cada unidad

INFO

Selecciona INFO. y luego ESTADO para visualizar información sobre la batalla actual. Utiliza el ✚Panel de Control para seleccionar una opción del menú y pulsa el Botón A para confirmar la elección.

ESTADO

La **Pantalla de Estado de la Batalla** muestra el nombre del mapa actual, día de combate, número de bases que posee cada ejército, número de bases neutrales e información relacionada con los fondos. La **Pantalla de Estado de las Unidades** visualiza información sobre el número total de unidades desplegadas, el número de unidades que queda y el número de unidades derrotadas.

TÉRMINOS [sólo en Modo Campaña]

Te informará sobre los términos de la victoria para cada mapa del **Modo Campaña**.

REGLAS [sólo en MODO COMBATE vía LINK]

Esta opción permite comprobar los ajustes de los EQUIPOS y las REGLAS. Los ajustes no se pueden cambiar en esta pantalla.

El contenido del menú puede variar dependiendo del modo de juego.

OJ

Selecciona OJ para visualizar el DOSSIER DE OJ de cada Oficial en Jefe que esté participando en la batalla en curso. Pulsa ← y → o los Botones R y L para cambiar de dossier. Utiliza ↑ y ↓ para desplazarte por el DOSSIER DE OJ.

KURIKAN

Este comando te permite guardar tu avance en el juego.

¡TEN CUIDADO! Tendrás que repetir todas las acciones que no hayas guardado si apagas la consola. Guardar a menudo forma parte de una buena estrategia.

¡RECUERDA! Este juego no dispone de función que guarde las partidas de forma automática, así que la decisión de cuándo quieres guardar es sólo tuya.

Sólo se puede guardar un archivo por modo de juego. Las partidas en MODO LINK no se pueden guardar.

Borrar todos los datos

Mantén presionados el Botón L, ← y SELECT cuando conectes la consola para visualizar la **Pantalla de Borrado del Juego**. Utiliza → para selecciona SÍ y confirma con el Botón A.

¡ATENCIÓN! Los datos borrados no se pueden recuperar.

OPCIONES

El **Menú de Opciones** contiene las selecciones de configuración del juego. Utiliza ↑ y ↓ para seleccionar la configuración que quieres cambiar y pulsa el Botón A para hacer los cambios.

MÚSICA

Elige entre TENER o NO MÚSICA durante el juego.

ANIMACIÓN

Selecciona la animación que quieras visualizar durante la partida.

ANIMACIÓN A:	Muestra animación de batalla y capturas.
ANIMACIÓN B:	Muestra animación sólo de las batallas.
ANIMACIÓN C:	Muestra animación sólo del jugador.
SIN ANIMACIÓN:	No muestra ninguna animación.

BORRAR

Selecciona la unidad que quieras borrar con ↑, ↓, ← y → y pulsa el Botón A para confirmar.

RENDICIÓN

Selecciona SI y confirma con el Botón A para rendirte y perder la batalla.

SOLIR DEL MAPA

Esta opción te permite regresar en cualquier momento al **Menú de Selección de Modo**. Selecciona SÍ y pulsa el Botón A para confirmar la selección y terminar la batalla.

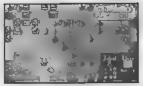
*El contenido del **Menú de Opciones** y la configuración del juego que puedes cambiar varían dependiendo del modo de juego.*

FIN

Una vez hayas terminado de emitir todas tus órdenes, selecciona FIN para finalizar tu turno y pulsa el Botón A para confirmar.

NIEBLA DE GUERRA

En algunos mapas te encontrarás con un fenómeno llamado NIEBLA DE GUERRA. La NIEBLA DE GUERRA limita la visibilidad, por lo que tus unidades no podrán ver más allá de la distancia que les permite su rango de visión, que es distinto para cada unidad. Las unidades de infantería y mecanizadas pueden aumentar su rango de visión en tres espacios cuando están en montañas.



Para más información sobre el rango de visión de cada unidad, consulta el apartado "Dossier de información esencial".

DETALLES DE SELECCIÓN DE MODO

ENTRENAMIENTO

En el ENTRENAMIENTO puedes adquirir experiencia en combate real a la vez que te instruyo en el arte de la guerra. En la **Pantalla de Selección de Modo**, utiliza ↑ y ↓ para seleccionar ENTRENAMIENTO y pulsa el Botón A para confirmar. En la pantalla siguiente, vuelve a utilizar ↑ y ↓ para seleccionar el mapa en el que quieres jugar y pulsa el Botón A para confirmar.

COMBATE

En la **Pantalla de Selección de Modo**, utiliza ↑ y ↓ para seleccionar COMBATE y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

Cómo jugar en el modo Combate

Para jugar en el **modo Combate** necesitas al menos una consola Game Boy Advance y un cartucho de **Advance Wars**.

El Jugador 1 emite órdenes a sus unidades. Cuando ha terminado, le pasa la consola al Jugador 2, que emite sus órdenes y, cuando haya terminado, se la pasa al Jugador 3, y así sucesivamente. Cuando el Jugador 4 haya terminado su turno, le devolverá la consola al Jugador 1. Los jugadores siguen este sistema de turnos hasta que la batalla haya terminado.

Esta explicación es para una partida con cuatro jugadores. Si sólo hay tres jugadores, la consola controla el cuarto ejército y emite órdenes en el turno que le corresponda.

Cuando juegas por primera vez, la única opción del menú es NUEVO. Tras empezar, también encontrarás la opción CONTINUAR.

Al empezar habrá cuatro mapas disponibles para jugar en **modo Combate**. Utiliza ← y → para seleccionar el tipo de mapa, y a continuación ↑ y ↓ para elegir el mapa que quieres utilizar. Por último, pulsa el Botón A para confirmar la selección.

Tipos de mapas de COMBATE

DESPLEGADAS	En este mapa inicias el combate con un tipo y número concretos de tropas desplegadas. No se pueden desplegar tropas adicionales.
MAPAS 3J	Selecciona esta opción para intentar obtener la victoria en mapas diseñados especialmente para batallas con tres ejércitos.
MAPAS 4J	Estos mapas te permiten probar tu capacidad táctica contra otros tres ejércitos en una batalla sin piedad.
BATALLA	Los mapas del **modo Batalla** estarán disponibles una vez se haya seleccionado este modo.

*Puedes comprar mapas adicionales con las Monedas de Advance Wars, que vas ganando en el ENTRENAMIENTO y en los **Modos de Campaña**. Para más información sobre la compra de mapas, consulta el apartado "Mapas de batalla".*

Una vez selecciones un mapa aparecerá la **Pantalla de Selección de OJ**. Elige al oficial que quieras y selecciona si va a estar controlado por un jugador o por la consola. Utiliza ← y → para moverte por los encabezados y ↑ y ↓ para elegir la configuración de cada uno de ellos.

En batallas de tres o más ejércitos, puedes crear equipos asignando las diferentes banderas a cada equipo. Los ejércitos que luchen bajo la misma bandera son aliados y combatirán de forma cooperativa.

A continuación debes fijar las REGLAS a tu gusto, utilizando ← y → para desplazarte por las distintas reglas y ↑ y ↓ para cambiar la configuración de cada regla.

REGLAS

NIEBLA	Activa o desactiva la NIEBLA DE GUERRA. Si seleccionas SÍ limitarás el rango de visión el de cada unidad individual.
TIEMPO	Elige entre SOL, LLUVIA, NIEVE o ALEATORIO. ALEATORIO permite cambiar de tiempo durante la batalla.
FONDOS	Selecciona la cantidad de dinero que se recibe por cada base aliada. Esto afecta al número y tipo de unidad que puedes desplegar durante la batalla
DÍAS	Elige el número de días que durará el combate. Se ofzará con la victoria el ejército que posea más bases al final del límite de tiempo predeterminado
CAPT	Puedes elegir que la victoria esté determinada por el número de bases capturadas durante la partida. La partida finalizará cuando se ha capturado el número de bases establecido
PODER	Activa o desactiva el Poder de O.I. Si el ges SÍ podrás utilizar el poder especial de tu Oficial en Jefe. Cada OJ tiene un poder distinto
ANIMAC ÓN	Seleccionar el tipo de an mación que prefieres. Las opciones de animación son las mismas que se explican en el **Menú de Opciones**

[!] *Las reglas no se podrán cambiar una vez haya empezado la partida.*

MODO LINK

Elige este modo para conectar dos o más Game Boy Advance con el número apropiado de cables Game Link de Game Boy Advance (vendido por separado).

[!] *En el MODO LINK se puede combatir en modo MULTICARTUCHO y UN CARTUCHO. El número de cartuchos necesario para jugar en cada modo es distinto.*

MULTICARTUCHO [2 a 4 jugadores]

Para jugar en el **modo Multicartucho** necesitas una consola Game Boy Advance y un cartucho por persona.

[!] *Antes de jugar tienes que conectar todas las consolas con cables Game Link. Consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para más detalles.*

En el **Menú de Selección de Modo**, utiliza ↑ y ↓ para seleccionar MODO LINK y pulsa el Botón A para confirmar. En la pantalla siguiente selecciona MULTICARTUCHO siguiendo el mismo procedimiento. Tras esto aparecerá la **Pantalla de Jugadores**.

Una vez estén preparados todos los jugadores el Jugador 1 debe pulsar START para iniciar la transmisión de datos.

[!] *No apagues la consola (OFF) ni desconectes ningún cable Game Link durante la transmisión de datos.*

FALLO DE CONEXIÓN

La **Pantalla de Fallo de Conexión** aparece si se produce un error durante la misma. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comienza todo el proceso de transmisión de datos de nuevo.

Pantalla de fallo en la conexión

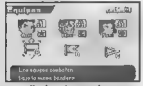
Una vez hayа finalizado la transmisión de datos aparecerá la **Pantalla de Selección de Mapa** en todas las pantallas. Selecciona el tipo de mapa con ← y → y luego selecciona el mapa que quieres utilizar con ↑ y ↓.

Pantalla de selección de mapa

[!] *Cualquier jugador puede seleccionar el mapa para la partida.*

[!] *La disponibilidad de mapas varía dependiendo del número de jugadores.*

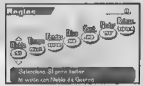
A continuación aparecerá la **Pantalla de Selección de Equipos**. Cada jugador utilizará ↑ y ↓ para elegir OJ.



Pantalla de selección de equipos

[!] *En batallas de tres o más ejércitos puedes crear EQUIPOS asignando las distintas banderas a cada ejército. Los ejércitos bajo la misma bandera son aliados y combatirán juntos.*

La configuración de las REGLAS es el siguiente paso. Utiliza ← y → para desplazarte por las distintas reglas y ↑ y ↓ para cambiar la configuración de cada regla. Pulsa el Botón A para confirmar la configuración y empezar la partida.



Pantalla de reglas

[!] *La **Pantalla de Reglas** aparece en todas las consolas conectadas.*

[!] *Las REGLAS no pueden cambiarse una vez haya comenzado la partida.*

[!] *En este modo la consola no puede controlar ningún ejército.*

UN CARTUCHO [2 a 4 jugadores]

Para jugar en este modo se necesita una consola Game Boy Advance por jugador, pero sólo hace falta un cartucho.

[!] *Antes de jugar debes conectar todas las consolas con cables Game Link. Consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para más detalles.*

Utiliza ↑ y ↓ en el **Menú de Selección de Modo** para seleccionar MODO LINK y pulsa el Botón A para confirmar. En la pantalla siguiente, repite el mismo procedimiento para seleccionar UN CARTUCHO. Tras esto aparecerá la **Pantalla de Jugadores** en la consola del Jugador 1, que deberá confirmar el número de jugadores y pulsar START.

*La **Pantalla de Jugadores** sólo aparecerá en la consola del Jugador 1. Las consolas de los demás jugadores mostrarán el logotipo de GAME BOY.*

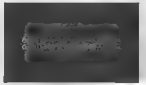
A continuación aparecerá la **Pantalla de Carga** en todas las consolas, junto con el mensaje CARGANDO.

Este proceso tardará cierto tiempo.

No apagues la consola (OFF) ni desconectes ninguno de los cables Game Link durante el proceso.

Fallo en la transmisión de datos

La **Pantalla de fallo en la transmisión de datos** aparece si se produce un error durante dicha transmisión. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comienza todo el proceso de transmisión de datos de nuevo.

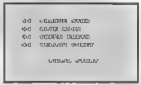


Pantalla de fallo en la transmisión de datos

Una vez haya finalizado el proceso aparecerá el mensaje PULSA START en la pantalla del Jugador 1, quien deberá pulsar START para comenzar la partida.

*En el **Modo Un Cartucho** la consola lleva a cabo la selección de mapa y la configuración de las reglas. Las opciones del **menú de mapas** son específicas de este modo.*

Las partidas de UN CARTUCHO no se pueden guardar.



Pantalla de descarga finalizada

CAMBIAR MAPAS (2 a 4 jugadores)

Para cambiar mapas se necesitan una consola y un cartucho por participante.

Antes de poder cambiar tienes que conectar todas las consolas con cables Game Link. Consulta el apartado "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para más detalles.

El **Modo Cambiar Mapas** permite enviar y recibir mapas diseñados en el **Modo Diseño de Mapas**. La persona que envía mapas es el Emisor, y la persona que los recibe es el Receptor. El Emisor puede enviar mapas a todos los jugadores conectados.

Sólo se puede enviar un mapa cada vez.

Un mapa no se puede enviar si no se ha guardado primero.

Todos los jugadores tienen que seleccionar el MODO LINK en la **Pantalla de Selección de Modo** utilizando ↑ y ↓ y luego pulsar el Botón A. En la pantalla siguiente los jugadores debe seguir el mismo procedimiento para seleccionar CAMBIAR MAPAS. A continuación aparecerá la **Pantalla de Jugadores**, y una vez se haya introducido cada jugador, el Jugador 1 debe pulsar START. Con esto comenzará la transmisión de datos.

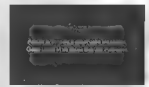
No apagues las consolas (OFF) ni desconectes ningún cable Game Link durante la transmisión de datos.

Pantalla de menú del Modo Link

Pantalla de Jugadores

Fallo de conexión

La **Pantalla de Fallo de Conexión** aparece si se produce un error durante la conexión. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comienza todo el proceso de transmisión de datos de nuevo.



Pantalla de Fallo de Conexión

Una vez haya finalizado la transmisión de datos aparecerá la **Pantalla de Selección del Emisor** en las pantallas de todas las consolas. Utiliza ↑ y ↓ para seleccionar el Emisor.

Todos los jugadores deben seleccionar el mismo Emisor.

Pantalla de Selección del Emisor

Emisor

La **Pantalla de Selección de Mapa** aparecerá en la consola del Emisor. Éste debe utilizar ← y → para seleccionar el mapa que se va a enviar.

Receptor

La **Pantalla para guardar mapas** aparecerá en las consolas de los receptores. Éstos deben utilizar ← y → para elegir dónde quieren guardar el mapa. En esta pantalla se puede almacenar un máximo de tres mapas.

Pantalla para guardar mapas

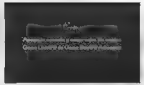
No apagues las consolas (OFF) ni desconectes ningún cable Game Link durante la transmisión de datos.

Pantalla de Selección de Mapa

Fallo en la transmisión de Datos

La **Pantalla de Fallo en la Transmisión de Datos** aparece cuando se produce un error durante la transmisión de datos. Cuando esto ocurra, apaga todas las consolas (OFF), comprueba las conexiones de los cables Game Link y comienza todo el procesa de transmisión de datos de nuevo.

Pantalla de espera


Pantalla de Fallo en la Transmisión de Datos

Emisor

Una vez haya terminado la transmisión aparecerá la **Pantalla de Transmisión de Datos Finalizada** en la consola del Emisor y el juego regresará a la **Pantalla del Menú del Modo Link**.

Receptor

Una vez se haya guardado el mapa recibido aparecerá la **Pantalla de Transmisión de Datos Finalizada** en la consola del Receptor, y el juego regresará a la **Pantalla del Menú del Modo Link**.

Pantalla de Transmisión de Datos Finalizada

*Los mapas intercambiados de este modo pueden utilizarse en el **Modo Combate** y **Multicartucho**.*

CAMPAÑA

En el **Modo Campaña** unes tus fuerzas con las de tres OJ del Ejército de Orange Star para enfrentarte a una formación de oficiales enemigos. Utiliza ↑ y ↓ para seleccionar CAMPAÑA y luego pulsa el Botón A para confirmar tu selección.

*La primera vez que selecciones el **Modo Campaña** sólo podrás elegir NUEVO en la **Pantalla del Menú**. Una vez hayas guardado una partida también tendrás como opción CONTINUAR.*

BATALLA

El **Modo Batalla** te permite desarrollar tu capacidad estratégica compitiendo por puntos y rangos en batallas sencillas. Utiliza ↑ y ↓ en la **Pantalla de Selección de Modo** para seleccionar BATALLA y pulsa el Botón A para confirmar tu elección.

A continuación aparecerá la **Pantalla de Selección de Mapa**. Elige el mapa en el que quieres combatir con ↑ y ↓ y confirma con el Botón A.

Pantalla de Selección de Mapa

*Una serie de signos de interrogación (???) en la **Pantalla de Selección de Mapa** indica los mapas que se pueden comprar en MAPAS DE BATALLA.*

Utiliza ← y → para seleccionar el OJ que quieres utilizar en la **Pantalla de Selección de OJ**, y pulsa el Botón A para confirmar tu elección y comenzar el juego.

Pantalla de Selección de OJ

ESTADÍSTICAS

Selecciona el **Modo Estadísticas** para ver tu historial de combate. Utiliza ↑ y ↓ para elegir ESTADÍSTICAS en la **Pantalla de Selección de Modo** y pulsa el Botón A para confirmar. A continuación, elige RANGO o RÉCORDS utilizando el mismo sistema. En RANGO aparece tu rango como consejero especial en el **Modo Campaña**. RÉCORDS muestra las cinco puntuaciones más altas en cada mapa del **modo Batalla**.

MAPAS DE BATALLA

En este modo puedes gastar las Monedas de Advance Wars que tanto te ha costado ganar. Puedes obtener monedas tanto en el **Modo Campaña** como en el **Modo Batalla**. El propietario de los MAPAS DE BATALLA es un hombre sabio y agradable llamado Hachi. Sabe prácticamente todo lo que hay que saber sobre **Advance Wars**, y a veces compartirá su información contigo. Te recomiendo que no te limites sólo a comprar MAPAS DE BATALLA, sino que te pases de vez en cuando para charlar un rato. Puedes comprar mapas adicionales y alquilar los servicios de nuevos Oficiales en Jefe. Puedes acceder a MAPAS DE BATALLA seleccionándolo en la **Pantalla de Selección de Modo** y pulsando el Botón A. Utiliza ↑ y ↓ para desplazarte por los elementos en venta y pulsa el Botón A para comprarlos.

Evidentemente, para comprar un elemento debes tener el número suficiente de monedas.

DISEÑO MAPAS

Si quieres crear tus propios mapas originales, éste es tu modo. Puedes combatir en los mapas que crees en los **modos Combate** y **Multicartucho**. También puedes intercambiar mapas con tus amigos en el **Modo Cambiar Mapas**. Selecciona DISEÑO MAPAS en la **Pantalla de Selección de Modo** con ↑, ↓ y el Botón A.

Creación de mapas originales

Una vez estés en el **Modo Diseño de Mapas**, utiliza los Botones L y R para desplegar los menús de unidades y elementos del terreno. Desplázate por las distintas opciones con ✦ y ✦ y pulsa el Botón A para colocar el elemento seleccionado en el mapa. Cuando estés colocando unidades y bases de ejércitos, utiliza ✦ y ✦ para cambiar el color.

Menús del DISEÑO MAPAS

Menú de Elementos del Terreno

Este menú incluye CG, ciudades y todo tipo de bases, así como carreteras, bosques, ríos y otros elementos del terreno.

Menú de Unidades

Aquí puedes elegir entre infantería, unidades mecanizadas, tanques, cohetes y otras unidades de tierra. También puedes desplegar unidades aéreas, como bombarderos y helicópteros de combate, y unidades navales, incluyendo fragatas, cruceros y cargueros.

Controles del DISEÑO MAPAS

No puedes borrar elementos del terreno una vez estén ubicados en el mapa, pero puedes sustituirlos por otros elementos distintos. Selecciona el nuevo elemento, coloca el cursor sobre el elemento que quieres sustituir y pulsa el Botón A.

*Para borrar cualquier unidad desplegado, selecciona BORRAR en el **Menú de Unidades**, coloca el cursor sobre la unidad y pulsa el Botón A.*

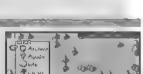
Reglas para crear mapas

Existen ciertas condiciones que un mapa tiene que cumplir para poder ser utilizado para un combate. Tiene que haber al menos dos CG en el mapa, y como mínimo una unidad o una base de despliegue por cada CG.

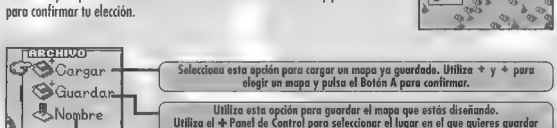
Una vez el mapa cumpla estas condiciones, verás el mensaje JUGAR en la pantalla.

Acerca de las pantallas del menú

Pulsa SELECT para visualizar el **Menú de Diseño de Mapas**. Utiliza ✦ y ✦ para seleccionar un elemento del menú y pulsa el Botón A para confirmar la elección.



Utiliza ✦ y ✦ para seleccionar un elemento del **Menú Archivo** y pulsa el Botón A para confirmar tu elección.



AYUDA	AYUDA contiene instrucciones sobre los controles para el DISEÑO MAPAS y las reglas
INFO.	Selecciona esta opción para ver el número actual de ciudades y bases en un mapa
LLENAR	Elige LLENAR para rellenar todo un mapa con un elemento de terreno concreto. **Si, dentro de esta opción, seleccionas ALEAT., la consola diseñará un mapa con elementos de terreno dispuestos de forma aleatoria.**
FIN	Selecciona FIN para regresar a la **Pantalla de Selección de Modo**.

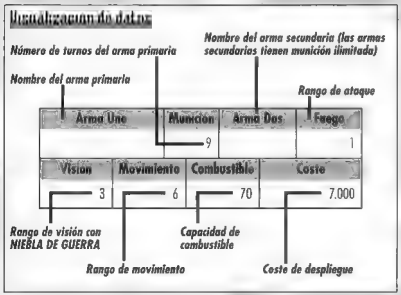
INFORMACIÓN DE UNIDADES

Cada unidad de **ADVANCE WARS** tiene unas características específicas. Si conoces los puntos fuertes y débiles de tu ejército podrás elaborar una estrategia más precisa y completa.

! *Las unidades que utilizan dos armas cambian automáticamente de arma dependiendo de la unidad a la que estén atacando.*

! *Algunas unidades no tienen ningún arma en absoluto.*

Visualización de datos



Cuando las unidades de transporte (indicadas con una ★) son destruidas, también desaparecen las unidades que estaban transportando.

Unidades de Tierra

INFANTERÍA

Las unidades más baratas de desplegar. Pueden capturar bases nuevas, pero son bastante débiles en combate

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	3	99	1.000

TANQUE

Tanque pequeño y barato. Su gran rango de movimiento lo hace un vehículo muy útil

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	9	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
3	6	70	7.000

Infantería Mecanizada (MECAN.)

Utilizan bazucas contra vehículos. Fuertes contra los tanques, y también pueden capturar bases.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Bazuca	3	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	2	70	3.000

TANQUE MD

Posee los índices ofensivos y defensivos más altos de todas las unidades de tierra.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	8	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	5	50	16 000

RECON.

Son muy potentes en combate contra unidades de infantería. Tienen un gran rango de movimiento.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
5	8	80	4 000

TOA ★

Puede transportar infantería y unidades mecanizadas. También puede suministrar combustible y munición. No lleva armas

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ninguno	No

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	6	70	5 000

Artillería móvil (ARTILL.)

Unidad de combate indirecto nada cara.
Ataca a las unidades enemigas desde la distancia.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	9	Ninguna	2–3

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	5	50	6.000

Anti-Aéreo (A-AÉREO)

Unidad especializada, muy potente contra unidades aéreas, mecanizadas y de infantería. Sin embargo, no tiene nada que hacer contra los tanques.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón Vulcan	9	Ninguna	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	6	60	8 000

Lanzadera de cohetes (COHETES)

Unidad potente capaz de disparar tanto a unidades terrestres como navales desde la distancia.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cohetes	6	Ninguna	3–5

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	5	50	15 000

MISILES

Causa estragos a las unidades aéreas.
Tiene un rango de visión muy amplio con NIEBLA DE GUERRA.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles Tierra-aire	6	Ninguna	3–5

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
5	4	50	12 000

Unidades Aéreas

CAZA

El rey de los cielos. Es muy poderoso contra otras unidades aéreas.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles	9	Ninguna	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	9	99	20 000

Bombardero (BOMB.)

Es extremadamente potente contra unidades terrestres y navales.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Bombas	9	Ninguna	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	7	99	22 000

Helicóptero de combate (HELIC. C)

Puede atacar a muchos tipos de unidades, lo que hace que sea fácil de manejar y de gran valor en el campo de batalla.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles Aire-tierra	6	Ametralladora	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
3	6	99	9 000

Helicóptero de Transporte (HELIC. T) ★

Puede transportar unidades mecanizadas y de infantería. No lleva armas y no puede atacar.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ninguna	No

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	6	99	5 000

Unidades Navales

FRAGATA

Tiene un rango de ataque impresionante.
Su cañón provoca grandes bajas a otras unidades navales.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Cañón	9	Ninguna	2–6

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
2	5	99	28 000

[illegible] ★

Puede transportar dos unidades terrestres a la vez.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Ninguna	Ninguna	Ninguna	No

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
1	6	99	12.000

[illegible] ★

[illegible] submarinos y unidades [illegible] puede transportar dos heli- [illegible] a la vez.

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Misiles anti-submarino	9	Ametralladora Anti-aérea	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
3	6	99	18.000

[illegible]

[illegible] por los [illegible] cuando otra unidad [illegible]

Arma Uno	Munición	Arma Dos	Fuego
Torpedos	6	Ninguna	1

Visión	Movimiento	Combustible	Coste
5	5	60	20 000

INFORMACIÓN SOBRE EL TERRENO

El terreno juega un papel muy importante en el desarrollo de la estrategia, pues afecta al movimiento de las tropas y puede proporcionar cobertura defensiva.

Cuartel General (CG)
Cada ejército tiene un Cuartel General que funciona como base de operaciones. Un CG abastece con munición y combustible, restablece PV y proporciona una gran cobertura defensiva a las unidades de tierra. La victoria será tuya si consigues capturar el CG del enemigo.

BASE
Las bases son el punto de despliegue de las unidades de tierra. Además de proporcionar suministros y PV a estas unidades, también se caracterizan por una gran cobertura defensiva.

Aeropuerto (AERO.)
Las unidades aéreas se incorporan al campo de batalla desde estas bases aéreas. También es aquí donde reciben suministros y PV. La cobertura defensiva de los aeropuertos es alta.

PUERTO
Los puertos son el punto de despliegue de las unidades navales, así como el lugar de abastecimiento en cuanto a combustible, munición y PV. Son lugares seguros para barcos y submarinos debido a su excelente cobertura defensiva.

CIUDAD
Las ciudades pueden ser aliadas, neutrales o enemigas. Tanto las unidades mecanizadas como de infantería pueden capturar ciudades neutrales y enemigas, que, a partir de su captura, proporcionan suministros y PV a las unidades de tierra.

Carretera (CARR.)
Las carreteras permiten a las unidades atravesar mapas sin obstáculos, pero no ofrecen ninguna otra ventaja.

LLANO
Los llanos son el tipo de terreno más frecuente que encontrarás en ADVANCE WARS. Las ventajas como terreno se limitan a una cobertura defensiva mínima.

Bosque (BOSQ.)
Cuando estés en NIEBLA DE GUERRA, las unidades que se encuentren en bosques sólo podrán ser vistas desde las posiciones adyacentes a ellos y por las unidades aéreas. La cobertura defensiva de los bosques está por encima de la media.

Montaña (MONT.)
Sólo las unidades aéreas, mecanizadas y de infantería pueden cruzar las montañas. En NIEBLA DE GUERRA, las unidades mecanizadas y de infantería aumentan su rango de visión en tres unidades si se encuentran en una montaña. Además, ofrecen una gran cobertura defensiva

RÍO
Te encontrarás muchos ríos en los mapas de ADVANCE WARS. Sólo pueden ser atravesados por las unidades aéreas, mecanizadas y de infantería. No ofrecen ninguna cobertura defensiva.

PUENTE
Los puentes son imprescindibles, porque permiten a todas las unidades de tierra cruzar grandes extensiones de agua. Sin embargo, no ofrecen ninguna otra ventaja como terreno.

MAR
Sólo pueden ser transitados por unidades aéreas y navales. No ofrecen ninguna ventaja como terreno.

PLAYA
Son puntos de carga y descarga para los cargueros. Prácticamente todas las unidades pueden acceder a las playas, aunque no ofrecen ninguna cobertura defensiva.

Arrecife (ARREC.)
Con NIEBLA DE GUERRA, las unidades que se encuentren en arrecifes sólo podrán ser vistas desde las posiciones adyacentes a ellos y por unidades aéreas. Aparte de esta ventaja, no tienen otra característica especial.

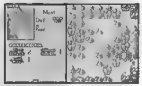
Otro elemento del terreno es el TIEMPO. Dependiendo del mapa que estés utilizando, puede llover o nevar.

Estas condiciones climáticas afectan al rango de movimiento de todas las unidades desplegadas.

Para una información detallada del terreno, coloca el cursor sobre un tipo de terreno concreto y pulsa el Botón R. Es una herramienta útil para el reconocimiento de mapas y el desarrollo de una estrategia específica para ese mapa.

Información sobre montañas en condiciones normales.

Información sobre montañas con nieve.



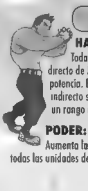
DOSSIERS DE OFICIALES

Los siguientes dossiers contienen un breve perfil de cada Oficial en Jefe de los ejércitos de ADVANCE WARS. La información sobre estos individuos es limitada, por lo que es importante reunir información adicional a medida que vayas jugando. Cada OJ tiene un Poder especial y único que puede utilizar cuando el Medidor de Poder esté lleno. Este Medidor se va llenando gradualmente y de forma automática durante el combate.

ORANGE STAR

HABILIDAD
Es un OJ bastante equilibrado sin puntos débiles.

PODER: MEGA REPARACIÓN
Restablece 2 PV a todas las unidades dañadas.



HABILIDAD
Todas las unidades de combate directo de Max tienen una mayor potencia. En cambio, las de ataque indirecto son algo débiles y tienen un rango de ataque limitado.

PODER: MAXFUERZA
Aumenta la potencia de ataque de todas las unidades de combate directo.

SAMI

HABILIDAD
Sami es una especialista en infantería. Sus unidades mecanizadas y de infantería son expertas en capturar y asegurarse nuevas bases. Sus unidades de transporte también tienen un rango de movimiento superior

PODER: SUPERAVANCE
Aumenta el ya de por sí alto rango de movimiento de todas sus unidades mecanizadas y de infantería.

Blue Moon

Grit

HABILIDAD

Grit es un maestro del ataque a larga distancia, lo que proporciona a sus unidades de combate indirecto un rango de ataque muy alto. Sin embargo, sus unidades de combate directo son algo débiles

PODER: EMBOSCADA

Aumenta el rango de ataque y la fuerza de las formidables unidades de combate indirecto de Grit

Olaf

HABILIDAD

Olaf tiene preferencia por el tiempo frío, por lo que sus tropas no se ven afectadas por la nieve. Sin embargo, la lluvia reduce bastante su rango de movimiento.

PODER: VENTISCA

Hace que nieve, lo que afecta negativamente a todas las unidades menos a las de Olaf.

Green Earth

Águila

HABILIDAD

Águila es el Señor de los Cielos; sus unidades aéreas son extremadamente potentes. En cambio, las unidades navales a su mando dejan bastante que desear.

PODER: ATAQUE RELÁMPAGO

Permite que todas las unidades de Águila, a excepción de las unidades mecanizadas y de infantería, ataquen dos veces en el mismo turno.

Drake

HABILIDAD

El mar es su dominio, y sus unidades navales son las reinas. El combate aéreo es su punto débil, sus aviones y helicópteros no están muy bien considerados

PODER: TSUNAMI

Hace que se cree una ola gigante que golpea y daña a todas las unidades enemigas

Yellow Comet

Kanbei

HABILIDAD

Kanbei dirige una ejército con unas capacidades ofensiva y defensiva admirables. Sin embargo, el coste de despliegue de sus tropas es muy alto.

PODER: FUERZA MORAL

Proporciona a las tropas de Kanbei un subidón de energía y aumenta su capacidad de ataque.

Sonja

HABILIDAD

El poder de reconocimiento de las tropas de Sonja les proporciona un gran rango de visión en NIEBLA DE GUERRA. También mantienen su número de PV oculto al enemigo. Sin embargo, Sonja padece mala suerte crónica.

PODER: ULTRAVISIÓN

Aumenta el rango de visión de sus unidades e incluso les permite descubrir unidades enemigas ocultas en bosques y arrecifes.

Diccionario de términos

Aquí tienes una compilación de algunos de los términos más comunes de Advance Wars. Están ordenados alfabéticamente.

Bases
Los elementos del terreno capturables son las ciudades, puertos, aeropuertos, bases de tierra y Cuarteles Generales. Capturar y retener estas propiedades es esencial en un buen plan estratégico.

Caja de Mapas de Combate
Esta caja sirve para almacenar mapas y te permite comprar y guardar nuevos mapas de combate para dos jugadores.

Caja de Mapas Especiales
Estas cajas almacenan mapas especiales y otras ampliaciones del juego. Se venden con un juego completo de mapas para jugar.

Ciudades Neutrales
Las ciudades neutrales son de color gris y aparecen en casi todos los mapas. La infantería y las unidades mecanizadas pueden capturar estas ciudades para crear bases aliadas.

Combate Indirecto
Las unidades con un rango de ataque de dos o más espacios pueden disparar al enemigo desde la distancia, evitando con ello contraataques. Este combate unilateral recibe el nombre de combate indirecto

Coste de Movimiento
Este término hace referencia al porcentaje del rango de movimiento de una unidad necesario para atravesar un tipo concreto de terreno.

Emboscada
Una emboscado se produce cuando en unidad se topa con una unidad enemiga oculta y se ve forzada a esperar hasta el siguiente turno para recibir nuevas órdenes. Las emboscados sólo se dan cuando la NIEBLA DE GUERRA está presente o cuando hay algún submarino sumergido.

Órdenes
Una orden es cualquier instrucción que se da a una unidad desplegada. Entre ellas se incluyen abrir FUEGO, ESPERAR, CAPT., etc.

Unidades
Una unidad es un grupo de soldados o armamento del mismo tipo desplegado para el combate

Unidades Aéreas
Los tipos de unidades aéreas que encontrarás en Advance Wars son cazas, bombarderos, helicópteros de combate y helicópteros de transporte. Todas estas unidades se despliegan desde los aeropuertos.

Unidades Navales
Los tipos de unidades navales que encontrarás en Advance Wars son fragatas, cruceros, cargueros y submarinos. Todas estas unidades se despliegan desde los puertos

Unidades de Tierra
Los tipos de unidades de tierra que encontrarás en Advance Wars son infantería, unidades mecanizadas, unidades de reconocimiento, tanques, tanques Md, TOA, artillería, cohetes, unidades anti-aéreas y misiles. Todas estas unidades se despliegan desde las bases de tierra.

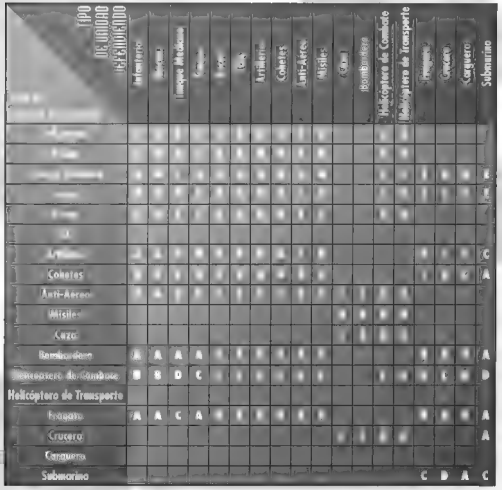
CUADRO DE COSTES DE MOVIMIENTO

Este cuadro muestra el coste de movimiento de cada unidad en cada tipo específico de terreno.

El coste de movimiento varía dependiendo de las condiciones climáticas. Este cuadro muestra el coste de movimiento cuando el tiempo está despejado.

CUADRO DE COMBATE

El daño que causa una unidad varía dependiendo del tipo de unidad a la que ataca. Este cuadro muestra la gravedad de los daños que una unidad causará a otra estableciendo una escala que va de A a E. A representa el potencial de daño más alto y E, el más bajo.



JUEGO MULTICARTUCHO, JUEGO CON UN CARTUCHO

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

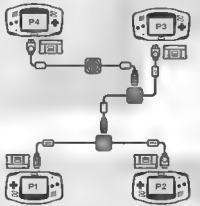
Sistemas Game Boy Advance: ..... Uno por jugador
Cartuchos – Multicartucho: ..... Uno por jugador
– Juego con un cartucho: ..... Un cartucho
Cables Game Link para Game Boy Advance: ..... Dos jugadores: Un cable
..... Tres jugadores: Dos cables
. . . . Cuatro jugadores: Tres cables

Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. *Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartucho.*
2. *Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego.*
3. *Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.*
4. *Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.*



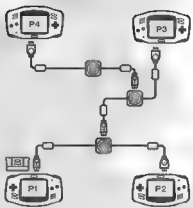
Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)

Juego con un cartucho:

1. *Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.*
2. *Conecte los cables Game Link.*
3. *Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT).*
4. *Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.*
5. *Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*



Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).

Resolución de problemas

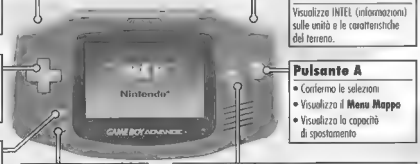
Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.*
- *Cuando se retira algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego*
- *Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho)*

INDICE

Comandi 64
Preparazione al combattimento 65
Schermo di gioco 65
Regole di combattimento 66
Menu Mappa 70
Fog of War 72
Dettagli delle selezioni modalità 72
Dossier informazioni essenziali 82
Gioco con più cassette o con una sola cassetta 92

COMANDI



Pulsante L
Sposta il cursore sulle unità in attesa di ordini.

Pulsantiera di comando ✚
- Sposta il cursore
- Effettua le selezioni di menu

START
- Inizia il gioco
- Visualizza la **Mappa Generale**
- Salta il filmato introduttivo

Pulsante R
Visualizza INTEL (informazioni) sulle unità e le caratteristiche del terreno.

Pulsante A
- Conferma le selezioni
- Visualizza il **Menu Mappa**
- Visualizza la capacità di spostamento

SELECT
- Visualizza il **Menu Mappa**
- Riordina la disposizione delle truppe (Vedi il capitolo "Menu Mappa").

Pulsante B
- Cancella le selezioni
- Visualizza la gomma di attacchi (quando il cursore è su un'unità mentre viene premuto il pulsante B)
- Seleziona tutte le unità (quando il cursore non è su un'unità mentre viene premuto il pulsante B).

! *Premi A + B + START + SELECT per resettare il gioco.*

PREPARAZIONE AL COMBATTIMENTO

Inserisci la cassetta di gioco **ADVANCE WARS™** nel Game Boy Advance™.

NOTA: Questa cassetta di gioco non può essere usata con il Game Boy™ o il Game Boy™ Color. Quando porti l'interruttore di accensione su ON, apparirà il logo GAME BOY seguito dallo **schermo Seleziona Lingua** in cui con la pulsantiera di comando ✚ puoi scegliere tra ENGLISH, DEUTSCH, FRANÇAIS o ESPAÑOL. Poi premi il pulsante A per confermare, partirà così il filmato introduttivo. Una volta terminato il filmato introduttivo o quando premi il pulsante A o START, verrà visualizzato lo **schermo del Titolo**.

DIGITA NOME

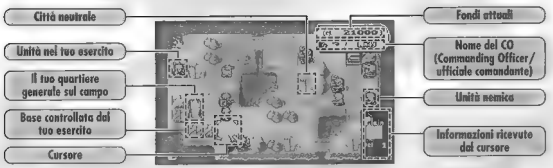
Premi START o il pulsante A sullo **schermo del Titolo** per passare allo **schermo Digita Nome**. Puoi inserire il nome che preferisci. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere una lettera e il pulsante A per confermare la tua selezione. Premi il pulsante B per annullare la selezione. Quando hai finito di digitare il tuo nome, sposta il cursore su OK e premi il pulsante A.

! *Una volta salvato un gioco in corso, lo **schermo Digita Nome** non apparirà più.*

SCHERMO DI GIOCO

Lo **schermo di Gioco** è il campo di battaglia su cui dovrai comandare le unità armate di colore arancione. Le unità sono componenti singole del tuo esercito da usare come scacchi. Una singola unità dispone di dieci HP (Hit Points/punti d'attacco), tienilo ben presente!

! *Usa la pulsantiera di comando ✚ per spostare il cursore. Usa il cursore per selezionare le unità, il terreno e le voci di menu.*



REGOLE DI COMBATTIMENTO

SVILUPPO DEL COMBATTIMENTO

Le battaglie consistono degli ordini impartiti dai CO (Commanding Officer/ufficiali comandanti) in campo alle proprie unità schierate, il turno finisce selezionando END (fine). Tutti i CO in campo fanno altrettanto. Quando tutti i comandanti hanno finito di impartire gli ordini si può considerare concluso il primo giorno di battaglia. Questo processo si ripete finché un esercito risulta vincitore.

SCHIERAMENTO E FONDI

FUNDS (fondi di guerra)

Per schierare le unità sul campo sono necessari dei fondi. Riceverai dei fondi detenendo o conquistando proprietà* nemiche o neutrali. I fondi che riceverai saranno proporzionali alla quantità di proprietà di cui riesci ad impossessarti. I fondi non utilizzati verranno trasferiti al turno successivo.

** Possono essere conquistate solo città, aeroporti, porti e basi.*

! *I fondi non possono essere trasferiti alle mappe successive.*

Schieramento delle unità

Per schierare le unità, porta il cursore su una proprietà schierata, base, aeroporto o porto, e premi il pulsante A. Quindi dal **Menu Schieramento** usa ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare l'unità che vuoi schierare e premi il pulsante A per confermare la decisione.

! *Le nuove unità possono essere usate al turno successivo al loro schieramento.*

! *Un esercito può schierare un massimo di cinquanta unità.*

SPOSTAMENTO DI TROPPE

Per spostare un'unità devi prima selezionarla. Metti il cursore sull'unità che vuoi spostare e premi il pulsante A. Dopo aver selezionato un'unità verrà visualizzata la gamma dei movimenti possibili. Metti il cursore nello spazio in cui vuoi spostare l'unità e premi il pulsante A. L'unità seguirà il percorso indicato dalla Freccia Direzionale.*

** La Freccia Direzionale è la freccia rossa che indica il percorso dall'unità selezionata fino alla sua destinazione.*

Quando l'unità raggiunge la destinazione selezionata apparirà il comando di attesa WAIT. Selezionando questo comando, il colore dell'unità diventerà più scuro. Le unità "oscurate" non possono ricevere ulteriori ordini fino al turno successivo.

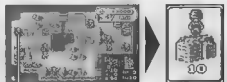
! *Puoi spostare tutte le tue unità seguendo questa procedura. Non è possibile spostare più di un'unità nello stesso spazio.*

Il carburante

Spostandosi, le unità consumano carburante. Gli aerei e le navi consumano carburante anche quando non si muovono. Una volta esaurito il carburante, le forze di terra non potranno più spostarsi mentre le unità aeree e navali precipiteranno o affonderanno rispettivamente.

CONQUISTA DELLE PROPRIETÀ

Spostando un'unità di fanteria (INFANTRY) o meccanizzata (MECH) su una proprietà neutrale o nemica apparirà il comando CAPT (conquista). Seleziona questo comando per iniziare la fortificazione della proprietà.


Unità che conquista una base
Animazione della conquista

ATTACCO AL NEMICO

Quando un'unità è in posizione di attacco contro il nemico, nel **Menu Comandi** apparirà FIRE (fuoco). Seleziona questo comando per visualizzare il cursore dell'attacco. Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere l'unità nemica da attaccare e premi il pulsante A. La tua unità inizierà l'attacco.

Puoi comandare unità di combattimento sia dirette che indirette. Quelle dirette si spostano nella posizione di attacco vicino al nemico e fanno fuoco nel medesimo turno. Quelle indirette si portano in una posizione di attacco leggermente distante dal nemico e fanno fuoco al turno successivo. Il vantaggio del fuoco indiretto consiste nel poter proteggere l'unità dal contrattacco nemico. Sviluppare una strategia che impiega con successo questi due tipi di unità è uno dei modi per diventare un CO esperto.

La gamma di attacchi varia tra le unità di combattimento indiretto.

Riducendo a zero gli HP di un'unità nemica, questa scomparirà dal campo di battaglia. La stessa cosa accade quando una delle tue unità esaurisce gli HP.

RIFORNIMENTI

Puoi rifornire le tue unità di carburante e munizioni. Le unità possono ricevere rifornimenti in due modi. Innanzitutto, tutte le unità nelle basi o nelle vicinanze di un APC (Armored Personnel Carrier/Trasporto Corazzato Truppe) riceveranno un rifornimento automatico di carburante e munizioni all'inizio di ogni turno. Le unità nelle basi recupereranno anche due HP. Puoi rifornire un'unità spostando un APC in uno spazio vicino e selezionando SUPPLY (rifornimento) dal **Menu Comandi**.

Tutte le unità possono ricevere rifornimenti. Se sono schierati svariati veicoli di rifornimento, tutti possono rifornire le unità.

Le unità aeree ricevono i rifornimenti negli aeroporti, quelle navali nei porti. Le unità navali ferme nelle secche possono ricevere rifornimenti anche dai mezzi da sbarco.

UNIONE/UNIONE

Puoi unire due unità dello stesso tipo per formare una sola unità. Questo è utile quando le unità scarseggiano di HP. Per accorpare le unità, spostane una in uno spazio occupato da un'unità dello stesso tipo e seleziona JOIN (unire) dal **Menu Comandi**. Premi il pulsante A per confermare il tuo comando e unire le unità in una sola. Gli HP della nuova unità creata sono il risultato della somma degli HP delle unità precedentemente esistenti.

Non puoi accorpare due unità se una delle due ha dieci HP. La quantità massima di HP di un'unità di nuova formazione è dieci, anche se il totale degli HP delle due unità originali è superiore a dieci.

CARICO

Le unità di trasporto* possono trasportare altre unità da un luogo ad un altro. Per caricare un'unità su un veicolo di trasporto, sposta l'unità da caricare su uno spazio occupato da un'unità di trasporto e seleziona LOAD (carica) dal **Menu Comandi**. I veicoli che trasportano delle unità sono contrassegnati da un'icona. Metti il cursore su un veicolo per visualizzare il tipo di unità che sta trasportando.

** APC, elicotteri di trasporto, mezzi da sbarco e incrociatori sono tutti unità di trasporto.*

Il carico di unità dipende dal tipo di trasporto e dal terreno.

Le unità trasportate non subiranno danni se il veicolo di trasporto è attaccato. Tuttavia, se il veicolo di trasporto viene distrutto anche l'unità trasportata verrà distrutta.

SCARICO

Per scaricare un'unità, seleziona DROP (scarica) dal **Menu Comandi**, usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare dove vuoi scaricare l'unità e conferma la tua selezione con il pulsante A.

Se vengono trasportate due unità, usa ↑ e ↓ sulla pulsantiera di comando ✚ per selezionare l'unità da scaricare. Le unità di trasporto che portano due unità possono anche scaricarle entrambe nello stesso turno.

RISULTATO DELLA BATTAGLIA

VICTORY (Vittoria)

Ci sono due modi per vincere una battaglia: Conquista HQ e Disfatta. Per Conquista HQ una delle tue unità di fanteria o meccanizzate deve conquistare il Quartiere Generale nemico. Per Disfatta devi sconfiggere tutte le unità nemiche schierate.

A seconda delle regole e delle mappe su cui si combatte, anche la Conquista Base può essere un modo per ottenere la vittoria.

DEFEAT (Sconfitta)

Ci sono tre modi per perdere sul campo di battaglia: Conquista HQ, Disfatta e Bandiera Bianca. Conquista HQ avviene quando il nemico conquista il tuo Quartiere Generale. Disfatta avviene quando tutte le tue unità sono distrutte. Bandiera Bianca avviene quando ti arrendi e scegli YIELD (resa) dal **Menu Opzioni** sul **Menu Mappa**.

I termini (terms) della vittoria variano tra le modalità di gioco.

MENU MAPPA

Per visualizzare il **Menu Mappa**, metti il cursore in uno spazio libero sulla mappa e premi il pulsante A.

*I contenuti del **Menu Mappa** possono variare tra le modalità di gioco.*

UNIT (UNITÀ)

UNIT visualizza informazioni importanti su tutte le tue truppe stanziate. Usa ↑ e ↓ per scorrere tra le unità visualizzate e ← e → per scorrere tra le diciture visualizzate. Premi SELECT per riordinare l'elenco delle unità e farlo corrispondere con la dicitura visualizzata selezionata.

Schermo informazioni Unità

TYPE:	il nome dell'unità
HP:	il numero di HP per unità
GAS:	la quantità di carburante per unità
RDS (colpi):	il numero di colpi per armi primarie per unità

INTEL

Seleziona INTEL (informazioni) e poi STATUS (stato) per visualizzare le informazioni sulla battaglia attuale. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare un'opzione di menu e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

STATUS

Lo **schermo Stato della Battaglia** visualizza il nome della mappa attuale, il giorno della battaglia, il numero di basi possedute da ogni esercito, il numero di basi neutrali e informazioni sui fondi. Lo **schermo Stato Unità** visualizza informazioni sul numero totale di unità schierate, sul numero di quelle sconfitte e di quelle superstiti.

TERMS (solo modalità Campagna)

Ti informerò in merito ai termini della vittoria per ogni mappa nella **Modalità Campagna**.

RULES (solo in WS MODE e LINK MODE)

Questa selezione ti permette di controllare le squadre (TEAMS) e le regole (RULES). In questo schermo non è possibile cambiare le impostazioni.

I contenuti del menu possono differire tra le modalità di gioco.

CO

Seleziona CO per visualizzare gli OFFICER DOSSIER (Dossier degli Ufficiali) del comandante che partecipa alla battaglia corrente. Premi ← e → o i pulsanti R e L per passare da un dossier ad un altro. Usa ↑ e ↓ per scorrere tra gli OFFICER DOSSIER.

SAVE

Questo comando ti permette di salvare i progressi nel gioco.

ATTENZIONE! Dovrai ripetere tutte le azioni non salvate se spegni l'apparecchio portando l'interruttore su OFF. Salvare frequentemente è una parte importante di una buona strategia di gioco.

RICORDA! Questo gioco non ha una funzione di salvataggio automatico, quindi spetta a te inserire anche i salvataggi tra i tuoi piani di battaglia.

Può essere salvato soltanto un file per ciascuna modalità di gioco. Non possono essere salvati i giochi in LINK MODE.

Cancella tutti i dati di gioco

Premi e tieni premuto il pulsante L, → e SELECT mentre sposti l'interruttore su ON per fare apparire la **schermo Cancella i Dati di Gioco**. Usa → per selezionare YES (Sì) e conferma con il pulsante A.

ATTENZIONE! Non è possibile recuperare i dati di gioco cancellati.

OPTIONS

Il **Menu Opzioni** contiene le selezioni delle impostazioni del gioco. Usa ↑ e ↓ per selezionare l'opzione che intendi cambiare e premi il pulsante A per eseguire il cambiamento.

MUSIC

Attiva (ON) o disattiva (OFF) la musica del gioco.

VISUALS

Seleziona gli effetti visivi che desideri siano visualizzati durante il gioco.

VISUAL A:	Visualizza sia l'animazione della battaglia che quella della conquista.
VISUAL B:	Visualizza soltanto l'animazione della battaglia.
VISUAL C:	Visualizza soltanto le animazioni della battaglia del giocatore.
NO VISUAL:	Nessuna animazione.

DELETE

Seleziona l'unità che intendi annullare con ↑, ↓, ← e →, poi premi il pulsante A per confermare.

YIELD

Se intendi arrenderti seleziona YES (Sì) e conferma la tua scelta con il pulsante A.

EXIT MAP

Questa selezione ti riporta al **Menu Seleziona Modalità** in qualsiasi momento durante la battaglia. Scegli YES (Sì) e premi il pulsante A per confermare la tua selezione e terminare la battaglia.

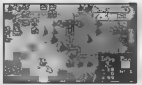
*I contenuti del **Menu Opzioni** e le impostazioni del gioco che puoi cambiare possono differire a seconda delle modalità.*

END

Dopo aver terminato di impartire i comandi del tuo turno, seleziona END (Fine) per chiudere il tuo turno e premi il pulsante A per confermare.

FOG OF WAR

Su alcune mappe ti imbatterai in un fenomeno chiamato FOG OF WAR, letteralmente Nebbia di Guerra. Questo fenomeno limita la visibilità delle tue unità, riducendola al campo visivo individuale. Il campo visivo varia per ogni unità. Le unità di fanteria e meccanizzate possono aumentare il loro campo visivo di tre spazi salendo in montagna.



Per ulteriori informazioni sul campo visivo individuale delle unità, vedi il capitolo "Dossier informazioni essenziali".

DETTAGLI DELLE SELEZIONI MODALITÀ

FIELD TRAINING

In FIELD TRAINING (Addestramento sul Campo), puoi fare dell'esperienza di combattimento reale seguendo le mie istruzioni strategiche. Sullo **schermo Seleziona Modalità**, usa ✦ e ✦ per scegliere FIELD TRAINING e premi il pulsante A per confermare. Sullo schermo successivo, usa ✦ e ✦ per selezionare la mappa in cui vuoi giocare, poi premi il pulsante A per confermare.

VS. MODE

Sullo **schermo Seleziona Modalità**, usa ✦ e ✦ per scegliere VS. MODE (Modalità Contro) e premi il pulsante A per confermare.

Giocare nella VS. MODE

Per giocare nella VS. MODE sono necessari un Game Boy Advance e una cassetta di gioco **ADVANCE WARS**.

Il Giocatore 1 è il primo a impartire i comandi alle sue unità. Quando ha terminato passa il Game Boy Advance al Giocatore 2. Il Giocatore 2 impartisce gli ordini e poi passa l'apparecchio al Giocatore 3 che segue la stessa procedura, quando anche il Giocatore 4 avrà completato il suo turno dovrà restituire il Game Boy Advance al Giocatore 1. I giocatori continuano ad alternarsi in questo modo fino al termine della battaglia.

Questa spiegazione è valida per un gioco con quattro giocatori. Qualora vi siano solo tre giocatori, il computer comanderà il restante esercito assumendo il suo turno nel momento opportuno.

Quando giochi per la prima volta la sola opzione di menu disponibile è NEW (nuovo). Successivamente sarà disponibile anche CONTINUE (continua).

All'inizio saranno disponibili quattro mappe diverse per VS. MODE. Per selezionare il tipo di mappa, usa ✦ e ✦. Usa ✦ e ✦ per selezionare la mappa che desideri usare e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Tipi di mappe per VS. MODE

PRE-DEPLOYED In questo tipo di mappa inizierai il combattimento con un tipo e un numero prestabilito di unità preschierate. Non potrai schierare ulteriori unità.

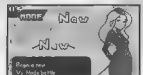
3P MAPS Seleziona questa opzione per competere per la vittoria su mappe appositamente studiate per tre giocatori.

4P MAPS Queste mappe ti consentono di testare la tua abilità contro altri tre eserciti in un combattimento all'ultimo colpo.

WAR ROOM Le mappe WAR ROOM (Stanza di Guerra) saranno disponibili una volta attivata questa modalità di gioco.

Puoi comprare ulteriori mappe con i Gettoni Advance Wars che guadagnerai nelle Modalità FIELD TRAINING e CAMPAIGN. Per ulteriori informazioni sull'acquisto di mappe, vedi il paragrafo "Battle Maps".

Dopo aver selezionato una mappa, appare lo **schermo Seleziona CO**. Scegli gli ufficiali che vuoi usare e stabilisci se dovranno essere controllati dal computer o dai giocatori. Usa ✦ e ✦ per spostarti tra le voci e ✦ e ✦ per scegliere le relative impostazioni.



Nelle battaglie per tre o più eserciti puoi creare squadre assegnando bandiere ad ogni esercito. Gli eserciti contrassegnati con la stessa bandiera sono alleati e collaboreranno nel combattimento.

Successivamente imposta le regole di combattimento, RULES, in base alle tue preferenze usando ✦ e ✦ per spostarti tra le regole e ✦ e ✦ per cambiare le impostazioni.

RULES

FOG	Attiva (ON) o disattiva (OFF) FOG OF WAR. Selezionando ON limiterai la visibilità al campo visivo delle singole unità.
WEATHER	Seleziona il tempo tra CLEAR (chiaro), SNOW (neve), RAIN (pioggia) e RANDOM (casuale). Con RANDOM il tempo cambierà durante il gioco.
FUNDS	Imposta l'importo di denaro ricevuto dalla base alleata. Questo determina anche il numero e il tipo di unità che puoi schierare in battaglia.
TURN	Imposta il numero dei giorni di durata del combattimento. Vincerà l'esercito che al termine di un limite di tempo predeterminato avrà il maggior numero di basi.
CAPT	Determina la vittoria in base al numero di basi conquistate durante il gioco. Il gioco termina quando è stato conquistato il numero di basi predefinito.
POWER	Attiva (ON) o disattiva (OFF) i poteri del CO. Scegliendo ON potrai usare i poteri speciali del tuo ufficiale comandante. Ogni CO ha un potere diverso.
VISUALS	Seleziona l'impostazione dell'animazione che preferisci. Le opzioni dell'animazione sono le stesse del **Menu Opzioni**.

! *Una volta cominciato un gioco, non sarà possibile cambiare le regole.*

LINK MODE

Scegli la Modalità Collegamento e collega due o più Game Boy Advance con il numero adeguato di cavi Game Link per Game Boy Advance.

! *LINK MODE comprende sia le modalità di gioco MULTI-PAK che SINGLE-PAK. Nota che il numero di cassette di gioco necessarie per giocare varia a seconda delle modalità.*

MULTI-PAK [da 2 a 4 giocatori]

Per giocare nella **modalità Multi-Pak** (più cassette) sono necessari un Game Boy Advance e una cassetta di gioco a testa.

! *Prima di giocare è necessario collegare tutti gli apparecchi con i cavi Game Link. Vedi il capitolo "Gioco con più cassette o con una sola cassetta" per ulteriori dettagli.*

Dal **menu Seleziona Modalità**, usa ↑ e ↓ per selezionare LINK MODE e premi il pulsante A per confermare. Sullo schermo successivo, seleziona MULTI-PAK seguendo la stessa procedura. Dopo aver terminato apparirà lo **schermo Inserisci Giocatori**. Dopo aver inserito tutti i giocatori, il Giocatore 1 deve premere START per dare inizio alla trasmissione dei dati.

! *Non spegnere l'apparecchio portando l'interruttore su OFF e non disconnettere i cavi Game Link durante la trasmissione dei dati.*

ERRORE DI COLLEGAMENTO

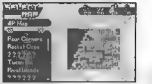
Se durante il collegamento si verifica un errore, appare lo **schermo Errore di Collegamento**. In questo caso è necessario spegnere tutti gli apparecchi portando gli interruttori su OFF, controllare le connessioni dei cavi Game Link e effettuare nuovamente le impostazioni della trasmissione dei dati.

Schermo Errore di Collegamento

Una volta terminata la trasmissione dei dati su tutti gli schermi verrà visualizzato lo **schermo Seleziona Mappa**. Seleziona il tipo di mappa con ← e → e quindi seleziona la mappa da usare con ↑ e ↓.

! *Qualsiasi giocatore può selezionare una mappa di gioco.*

! *La disponibilità di mappe varia a seconda del numero dei giocatori.*



Schermo Seleziona Mappa

Successivamente apparirà lo **schermo Seleziona Squadre**. Ogni giocatore sceglie un CO usando ↑ e ↓.

! *Nelle battaglie tra tre o più eserciti è possibile creare TEAMS (squadre) assegnando bandiere ad ogni esercito. Gli eserciti contrassegnati dalla stessa bandiera sono alleati e collaborano nel combattimento.*

Schermo Seleziona Squadre

La fase successiva riguarda l'impostazione delle regole, **RULES**. È possibile spostarsi tra le regole con ← e →, usando ↑ e ↓ si possono cambiare le impostazioni. Premi A per confermare le impostazioni e iniziare il gioco.

! *Su tutti gli apparecchi collegati verrà visualizzato lo **schermo Regole**.*

! *Le impostazioni delle RULES non possono essere cambiate dopo l'inizio del gioco.*

! *In questa modalità il computer non può controllare un esercito.*

Schermo Regole

SINGLE-PAK [da 2 a 4 giocatori]

Per giocare nella **modalità Single-Pak** (una cassetta) sono necessari un Game Boy Advance per ogni giocatore ma una sola cassetta di gioco.

! *Prima di giocare, tutti gli apparecchi devono essere collegati con i cavi Game Link. Vedi il capitolo "Gioco con più cassette o con una sola cassetta" per ulteriori dettagli.*

Nel **Menu Seleziona Modalità**, usa ↑ e ↓ per selezionare LINK MODE e premi il pulsante A per confermare. Sullo schermo successivo, ripeti la stessa procedura per selezionare SINGLE-PAK. Sullo schermo del Giocatore 1 verrà visualizzato lo **schermo Inserisci Giocatori**. Il Giocatore 1 deve confermare il numero dei giocatori inseriti e premere START.

! *Lo **schermo Inserisci Giocatori** verrà visualizzato soltanto sul Game Boy Advance del Giocatore 1. Tutti gli altri apparecchi visualizzeranno il logo GAME BOY.*

Successivamente sugli schermi di tutti i giocatori apparirà lo **schermo Caricamento**. Quando inizia il Caricamento dei dati apparirà il messaggio NOW LOADING, Caricamento in Corso.

! *Il caricamento durerà qualche secondo.*

! *Non spegnere gli apparecchi (OFF) e non scollegare i cavi Game Link durante il caricamento.*

Errore trasmissione dati

Se durante la trasmissione si verifica un errore, apparirà lo **schermo Errore Trasmissione Dati**. Se ciò accade è necessario spegnere tutti gli apparecchi (OFF), controllare tutte le connessioni dei cavi Game Link e ripetere le impostazioni del caricamento.

Schermo Errore Trasmissione Dati

Quando il caricamento è terminato, sullo schermo del Giocatore 1 apparirà PRESS START, a questo punto il Giocatore 1 deve premere START per dare inizio al gioco.

! *Nella **Modalità Single-Pak** il computer esegue la selezione della mappa e le impostazioni delle regole. Le opzioni del **menu mappa** sono specifiche per questa modalità.*

! *I giochi SINGLE-PAK non possono essere salvati.*

Schermo Caricamento Riuscito

TRADE MAPS (da 2 a 4 giocatori)

Per scambiare le mappe sono necessari un Game Boy Advance e una cassetta di gioco a testa.

! *Prima di effettuare lo scambio si devono collegare tutti gli apparecchi tramite i cavi Game Link. Vedi il capitolo "Gioco con più cassette o con una sola cassetta" per ulteriori dettagli.*

La **Modalità Trade Maps** (Scambia Mappe) ti consente di inviare e ricevere mappe realizzate nella **Modalità Progetta Mappe** (Design Maps). La persona che invia i dati della mappa è il Mittente e la persona che riceve i dati è il Ricevente. Il Mittente può inviare le mappe a tutti i giocatori collegati.

! *Può essere inviata solo una mappa per volta.*

! *Le mappe non possono essere inviate se i relativi dati non sono stati precedentemente salvati.*

Tutti i giocatori devono selezionare LINK MODE dallo **schermo Seleziona Modalità** usando ↑ e ↓ e premendo il pulsante A. Sullo schermo successivo, tutti i giocatori seguiranno la stessa procedura per selezionare TRADE MAPS. Successivamente viene visualizzato lo **schermo Inserisci Giocatori**, quando tutti i giocatori saranno stati inseriti, il Giocatore 1 deve premere START, dando inizio alla trasmissione dei dati.

! *Non spegnere gli apparecchi (OFF) e non scollegare i cavi Game Link durante la trasmissione.*

Schermo Menu Modalità Link

Schermo Inserisci Giocatori

Errore di collegamento

Se si verifica un errore durante il collegamento apparirà lo **schermo Errore di Collegamento**. Se ciò accade è necessario spegnere tutti gli apparecchi (OFF), controllare le connessioni dei cavi Game Link e iniziare nuovamente le impostazioni della trasmissione dati.

Schermo Errore di Collegamento

Una volta completata la trasmissione, su tutti gli schermi apparirà lo **schermo Seleziona Mittente**. Con ↑ e ↓ è possibile selezionare il Mittente.

! *Tutti i giocatori devono selezionare lo stesso Mittente.*

Schermo Seleziona Mittente

Mittente

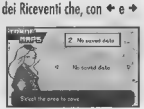
Sull'apparecchio del Mittente verrà selezionato lo **schermo Seleziona Mappa**. Il Mittente può selezionare i dati mappa da inviare con ← e →.

Schermo Seleziona Mappa

Ricevente

Lo **schermo Salva Mappa** apparirà sugli apparecchi dei Riceventi che, con ← e → possono selezionare l'area in cui desiderano salvare i dati mappa in arrivo. Sullo **schermo Salva Mappa** possono essere salvati fino a tre mappe.

! *Non spegnere gli apparecchi (OFF) e non scollegare i cavi Game Link durante la trasmissione dei dati.*

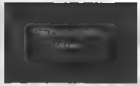


Schermo Salva Mappa

Errore Trasmissione Dati

Se si verifica un errore durante la trasmissione dei dati apparirà lo **schermo Errore Trasmissione Dati**. Se ciò accade, spegnere tutti gli apparecchi (OFF), controllare le connessioni dei cavi Game Link e iniziare le impostazioni della trasmissione dati.

Schermo d'Attesa


Schermo Errore Trasmissione Dati

Mittente

Una volta completata la trasmissione dei dati, sullo schermo del Mittente apparirà lo **schermo Trasmissione Dati Completata**. Il gioco tornerà allo **schermo Menu Modalità Link**.

Schermo Trasmissione Dati Completata

Ricevente

Dopo aver salvato la mappa ricevuta, sugli schermi dei Riceventi apparirà lo **schermo Trasmissione Dati Completata** e il gioco tornerà allo **schermo Menu Modalità Link**.

*Le mappe scambiate in questa modalità possono essere usate nelle **Modalità VS. e Multi-Pak**.*

CAMPAIGN

Nella **Modalità Campaign** (Campagna) unirai le forze con tre CO dell'Esercito della Stella Arancione per fronteggiare una schiera di comandanti nemici e cercare di sbaragliarli dalla mappa. Usa ✦ e ✦ per selezionare CAMPAIGN e poi premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

*La prima volta che selezioni la **Modalità Campagna** puoi soltanto selezionare NEW (nuovo) dallo **schermo Menu**. Dopo aver salvato alcuni dati apparirà anche l'opzione CONTINUE (continua).*

WAR ROOM

Nella **Modalità War Room** (Stanza di Guerra) puoi sviluppare le tua abilità di stratega gareggiando per ottenere il migliore punteggio o il miglior piazzamento nelle singole battaglie. Sullo **schermo Seleziona Modalità**, usa ✦ e ✦ per selezionare WAR ROOM, poi premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Successivamente verrà visualizzato lo **schermo Seleziona Mappa**. Seleziona la mappa che desideri usare con ✦ e ✦ e conferma la scelta con il pulsante A.

Schermo Seleziona Mappa

*Una serie di punti interrogativi (???) sullo **schermo Seleziona Mappa** indica le mappe che possono essere acquistate in BATTLE MAPS (Mappe Battaglia).*

Sullo **schermo Seleziona CO**, usa ✦ e ✦ per selezionare il CO che vuoi usare. Premi il pulsante A per confermare la tua scelta e inizia il gioco.

Schermo Seleziona CO

STATS

Seleziona la **Modalità Stats** (Statistiche) per visualizzare i dati relativi al tuo comportamento in battaglia. Per selezionare questa modalità dallo **schermo Seleziona Modalità**, usa ✦ e ✦ per evidenziare STATS, poi premi il pulsante A per confermare. Successivamente scegli RANK (posizione) o RECORD con la stessa procedura. La classificazione della tua posizione nella **Modalità Campagna** è elencata in RANK. RECORD indica i cinque punteggi più alti per le singole mappe di WAR ROOM.

BATTLE MAPS

Vai a BATTLE MAPS (Mappe di Battaglia) per spendere i Gettoni Advance Wars che ti sei sudato. Puoi guadagnare gettoni nelle **Modalità Campagna** e **Stanza di Guerra**. Il proprietario delle BATTLE MAPS è un tizio amichevole e bene informato di nome Hachi. Sa tutto quello che c'è da sapere su **Advance Wars** e può darti informazioni utili. Ti consiglio di andare da lui non solo per comprare ma anche per fare due chiacchiere. Qui puoi comprare ulteriori mappe e assoldare nuovi ufficiali comandanti. Entra in BATTLE MAPS selezionando questa opzione dallo **Schermo Seleziona Modalità** e premi il pulsante A. Usa ✦ e ✦ per scorrere tra gli articoli in vendita e premi il pulsante A per acquistare.

Se non hai abbastanza gettoni non potrai acquistare niente.

DESIGN MAPS

Se vuoi creare le tue mappe personalizzate, questa è la modalità che fa per te! Puoi condurre delle battaglie sulle mappe che crei in VS. MODE e nella **Modalità Multi-Pak**. Puoi anche scambiare le tue mappe con gli amici nella **Modalità Scambia Mappe**. Seleziona DESIGN MAPS (Progetta Mappe) sullo **schermo Seleziona Modalità** con ✦, ✦ e il pulsante A.

Crea mappe personalizzate

Quando apri la **Modalità Progetta Mappe**, usa i pulsanti L e R per fare apparire i menu delle caratteristiche del terreno e delle unità. Scorri tra le opzioni con ✦ e ✦ e premi il pulsante A per mettere la voce selezionata sulla mappa. Sistemando unità e basi, usa ✦ e ✦ per scorrere tra i colori disponibili.

Menu DESIGN MAPS [Progetta Mappe]

Menu Caratteristiche del Terreno (Feature)

Questo menu comprende HQ (Quartieri Generali), città, e tutti i tipi di basi così come strade, boschi, fiumi e altre caratteristiche del terreno.

Menu Unità (Unit)

Qui puoi scegliere tra unità di fanteria, meccanizzate, carri armati, razzi e altre unità di terra. Puoi anche schierare unità aeree, come bombardieri e elicotteri, e unità navali, come navi da guerra, incrociatori e mezzi da sbarco.

Comandi DESIGN MAPS

! *Non puoi cancellare le caratteristiche del terreno dopo averle sistemate sulla mappa, ma le puoi sostituire con altre caratteristiche. Seleziona la nuova caratteristica, poi poni il cursore sulla caratteristica da sostituire e premi il pulsante A.*

! *Puoi cancellare qualsiasi unità schierata selezionando DEL (cancella) dal* **Menu Unità***, ponendo il cursore sull'unità che vuoi selezionare e premendo il pulsante A.*

Regole per creare le mappe

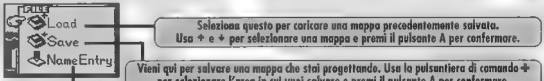
Per poter usare una mappa in un combattimento devono essere soddisfatte alcune condizioni. Devono esservi almeno due Quartieri Generali sulla mappa che deve anche prevedere almeno un'unità schierata o una base di produzione per ogni QG dell'esercito.

! *Quando la tua mappa è pronta per il combattimento, sullo schermo apparirà PLAY OK.*

Le finestre di menu

Premi SELECT per fare apparire il **Menu Progetta Mappe** (MENU). Usa ✦ e ✦ per selezionare una voce di menu e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.

Usa ✦ e ✦ per selezionare una voce del **Menu File** (FILE) e premi il pulsante A per confermare la tua scelta.



HELP	HELP contiene le istruzioni sui comandi di DESIGN MAPS e le regole per le mappe.
INTEL	Per visualizzare il numero attuale di città e basi su una mappa, seleziona INTEL.
FILL	Scegli FILL per riempire un'intera mappa con una caratteristica di terreno **Scegliendo RANDOM dal Menu Riempi, il computer progetterà una Mappa con caratteristiche casuali del terreno.**
END	Seleziona END per tornare allo **schermo Seleziona Modalità**

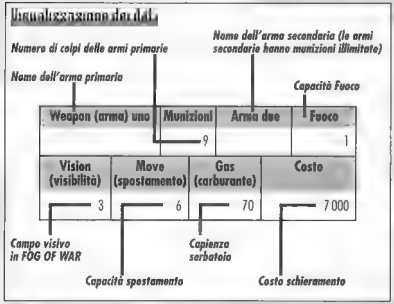
UNIT INTEL

Ogni unità in **Advance Wars** ha le sue caratteristiche specifiche. Conoscendo i punti forti e deboli del tuo esercito potrai elaborare una strategia più precisa e completa.

Le unità che usano automaticamente due armi le alternano a seconda dell'unità nemica che stanno attaccando.

Alcune unità non trasportano armi.

Visualizzazione dei dati



Quando vengono distrutte le unità di trasporto contrassegnate da ★, anche le unità da esse trasportate saranno distrutte.

Unità di terra

Fanteria (INFANTRY)

L'unità meno costosa da impiegare. Può conquistare nuove basi ma ha una scarsa capacità di fuoco.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuno	Nessuno	Mitragliatrice	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	3	99	1 000

Carro armato (TANK)

Un carro armato piccolo e poco costoso. La sua grande capacità di spostamento lo rende facile da impiegare.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone carro armato	9	Mitragliatrice	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
3	6	70	7.000

Fanteria Meccanizzata (MECH)

Usa i bazooka contro i veicoli. Forte contro carri armati, può anche conquistare basi.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Bazooka	3	Mitragliatrice	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	2	70	3.000

Cannone Medio (MD TANK)

Possiede la capacità di attacco e difesa maggiori tra tutte le forze di terra

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone carro armato medio	8	Mitragliatrice	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	5	50	16.000

Ricognizione (RECON)

Forte nel combattimento contro le unità di fanteria. Ha una grande capacità di spostamento.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuna	Nessuna	Mitragliatrice	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
5	8	80	4.000

APC ★

Capace di trasportare unità di fanteria e meccaniche. Può anche fornire carburante e munizioni. Non trasporta armi.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuna	Nessuna	Nessuna	Nessuna

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	6	70	5 000

Artiglieria mobile (ARTLRY)

Unità di combattimento indiretto a basso costo. Fa fuoco sulle unità nemiche anche da distanza.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone	9	Nessuna	2–3

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	5	50	6.000

Antiaereo (A-AIR)

Un'unità specializzata forte contro le unità aeree, di fanteria e meccanizzate. Tuttavia non se la cava contro i carri armati

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone Vulcano	9	Nessuna	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	6	60	8.000

Lanciarazzi (ROCKETS)

Un'unità potente capace di far fuoco da distanza su unità di terra e navali.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Razzi	6	Nessuno	3–5

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	5	50	15.000

Missili (MISSILES)

Distruggono le unità aeree. Hanno un vasto campo visivo in FOG OF WAR.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili terra-aria	6	Nessuna	3–5

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
5	4	50	12.000

Unità aeree

Caccia (FIGHTER)

Padrone dei cieli, infligge notevoli danni alle altre unità aeree

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili	9	Nessuno	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	9	99	20.000

Bombardiere (BOMBER)

Infligge pesanti danni alle unità navali e di terra.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Bombe	9	Nessuno	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	7	99	22.000

Elicottero da combattimento (B CPTR)

Può far fuoco su svariati tipi di unità, facile da schierare e imbattibile sul campo.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili aria-terra	6	Mitragliatrice	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
3	6	99	9 000

Elicottero da Trasporto (T CPTR) ★

Può trasportare sia unità meccaniche che di fanteria. Non trasporta armi e non può fare fuoco.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	6	99	5 000

Unità navali

Nave da guerra (B SHIP)

Ha una vasta capacità d'attacco. Il suo cannone infligge enormi danni alle altre unità navali

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Cannone	9	Nessuno	2–6

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
2	5	99	28 000

Nave da sbarco (T SHIP) ★

Può portare fino a due unità di terra per volta.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Nessuno	Nessuno	Nessuno	Nessuno

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
1	6	99	12 000

Incrociatore (CRUISER) ★

Può recare ingenti danni ai sottomarini e alle unità aeree. Può anche trasportare fino a due elicotteri per volta.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Missili antisottomarino	9	Mitragliatrice antiaerea	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
3	6	99	18 000

Sottomarino (SUB)

Quando si trova sotto la superficie può essere attaccato soltanto dagli incrociatori. Si trova scontrandosi con esso.

Arma uno	Munizioni	Arma due	Fuoco
Torpedo	6	Nessuno	1

Visibilità	Spostamento	Carburante	Costo
5	5	60	20.000

INFORMAZIONI SUL TERRENO

Il terreno svolge un ruolo importante nella formulazione di una strategia di battaglia ottimale poiché si ripercuote sugli spostamenti delle truppe e può anche offrire una copertura difensiva.

Quartiere Generale (HQ)
Ogni esercito sul campo dispone di un quartiere generale che funge da base operativa. Un HQ può fornire munizioni e carburante, ricaricare HP e fornire una copertura difensiva superiore a tutte le unità di terra. Se riesci a catturare il HQ del nemico ti assicurerai la vittoria

BASI
Le basi sono i punti di schieramento di tutte le unità di terra. Oltre a fornire rifornimenti e HP a queste unità, le basi forniscono anche un'elevata copertura difensiva.

Aeroporto (ARPRT)
Le unità aeree entrano nel campo di battaglia da queste basi e qui ricevono rifornimenti e HP. La copertura difensiva degli aeroporti è elevata.

Porto (PORT)
I porti sono i punti di schieramento per tutte le unità navali che qui ricevono anche munizioni, carburante e HP. La loro eccellente copertura difensiva li rende sicuri per le navi e i sottomarini.

Città (CITY)
Le città possono essere alleate, neutrali o controllate dal nemico. Sia le unità meccaniche che di fanteria possono conquistare città neutrali e nemiche, che poi possono fornire rifornimenti e HP alle unità di terra.

Strada (ROAD)
Le strade permettono alle unità di attraversare le mappe senza ostacoli, ma non hanno altri vantaggi.

Pianura (PLAIN)
La pianure sono il tipo più comune di terreno in ADVANCE WARS. I vantaggi del terreno sono limitati da una scarsa copertura difensiva.

Bosco (WOOD)
Quando è attivata FOG OF WAR, le unità schierate nel bosco possono essere viste solo dalle unità ad esse vicine o da quelle aeree. La copertura difensiva offerta dal bosco è superiore alla media.

Montagna (MT)
Soltanto le unità di fanteria, meccanizzate e aeree possono viaggiare su questo terreno. In FOG OF WAR le unità di fanteria e quelle meccanizzate aumentano il loro campo visivo di tre. Le montagne offrono una grande copertura difensiva.

Fiume (RIVER)
I fiumi solcano gran parte del terreno in ADVANCE WARS. Possono essere attraversati solo dalle unità di fanteria, meccanizzate e aeree. I fiumi non offrono alcun vantaggio difensivo.

Ponte (BRDG)
I ponti sono essenziali perché permettono alle truppe di terra di attraversare gli specchi d'acqua e i fiumi, ma oltre a ciò non offrono altri vantaggi.

Mare (SEA)
Soltanto le unità navali e aeree possono attraversare i mari. I mari non offrono altri vantaggi.

Secche (SHOAL)
Le secche offrono ai mezzi di sbarco punti di carico e scarico. Quasi tutte le unità possono viaggiare nelle zone di secca, ma queste non offrono alcuna copertura difensiva.

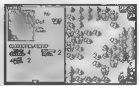
Scogliera (REEF)
In FOG OF WAR, le unità schierate tra le scogliere possono essere avvistate solo dalle unità vicine e da quelle aeree. A parte tale protezione, le scogliere offrono pochi altri vantaggi.

Un'altra caratteristica delle mappe è il Tempo Atmosferico, WEATHER. A seconda della mappa usata, a volte può piovere o nevicare. Tali condizioni climatiche si ripercuotono sulla capacità di spostamento delle unità impiegate.

Per informazioni dettagliate sul terreno, porta il cursore su una caratteristica specifica del terreno e premi il pulsante R. Questo è un buon modo per fare una ricognizione della mappa e sviluppare per esso una strategia specifica.

Informazioni sulle montagne in condizioni normali.

Informazioni sulle montagne in condizioni di neve.



OFFICER DOSSIERS (DOSSIER DEGLI UFFICIALI)

I seguenti dossier contengono brevi descrizioni di ciascun ufficiale comandante degli eserciti di ADVANCE WARS. Le informazioni di questi soggetti sono limitate, quindi è importante compilare un quadro più completo giocando a lungo. Ogni CO ha un potere speciale e unico (CO POWER) che può essere usato quando il rispettivo misuratore è completo. Il misuratore del CO POWER accumula automaticamente energia durante il combattimento.

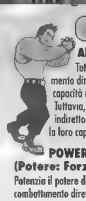
ORANGE STAR (STELLA ARANCIONE)

SKILL (Abilità)
Andy è un CO ben equilibrato senza particolari punti deboli.

POWER: HYPER REPAIR (Potere: Superrecupero)
Fa recuperare due HP a tutte le unità danneggiate di Andy

Abilità
Tutte le unità di combattimento diretto di Max hanno una capacità di fuoco superiore. Tuttavia, le unità di combattimento indiretto sono piuttosto deboli e la loro capacità d'attacco è limitata.

POWER: MAX FORCE (Potere: Forza massima)
Potenzia il potere di attacco di tutte le unità di combattimento diretto di Max.



Abilità
Sami è un ufficiale di fanteria. Le sue unità di fanteria e meccanizzate sono esperte nel conquistare e fortificare nuove basi. Le sue unità di trasporto hanno un'ampia capacità di spostamento.

POWER: DOUBLE TIME (Potere: Tempo doppio)
Aumenta la già ampia capacità di spostamento di tutte le unità di fanteria e meccanizzate di Sami.

Blue Moon (Luna Blu)

GRIT

Abilità
Grit è un campione negli attacchi da lunga distanza, dando alle sue unità di combattimento indiretto un'ampia capacità d'attacco. Le sue unità di combattimento diretto hanno una bassa capacità d'attacco

POWER: SNIPE ATTACK (Potere: Attacco cecchino)
Aumenta sia la portata che la forza delle formidabili unità di combattimento indiretto di Grit.

OLAF

Abilità
Olaf predilige i climi freddi e le sue truppe non temono la neve. Tuttavia, la pioggia riduce la loro capacità di spostamento.

POWER: BLIZZARD (Potere: Tormenta)
Causa una nevicata che ostacola tutte le unità ad eccezione di quelle di Olaf.

Green Earth (Terra verde)

EAGLE

Abilità
Eagle spadroneggia nei cieli e le sue unità aeree sono molto potenti. Al contrario, quelle navali sono piuttosto deboli

POWER: LIGHTNING STRIKE (Potere: Colpo fulminante)
Permette a tutte le truppe di Eagle, ad eccezione di quelle di fanteria e meccanizzate, di attaccare due volte in un turno.

DRAKE

Abilità
Drake è il signore dei mari, dove le sue unità navali non hanno rivali. Il combattimento aereo è il suo punto debole e i suoi elicotteri e aerei non godono di una buona reputazione

POWER: TSUNAMI (Potere: Maremoto)
Causa un'onda gigantesca che si abbatte sulle unità nemiche danneggiandole.

Yellow Comet (Cometa Gialla)

KANBEI

Abilità
Kanbei comanda un esercito con eccezionali qualità difensive e d'attacco. Tuttavia, il costo dello schieramento delle sue truppe è molto elevato.

POWER: MORALE BOOST (Potere: Su di morale)
Dà alle truppe di Kanbei una sferzata d'energia e aumenta le capacità d'attacco.

SONJA

Abilità
Le capacità di ricognizione delle truppe di Sonja fruttano un ampio campo visivo durante FOG OF WAR e tengono nascosto lo stato degli HP agli occhi del nemico. Sonja soffre però di sfortuna cronica.

POWER: ENHANCED VISION (Potere: Visibilità maggiore)
Aumenta il campo visivo di tutte le unità di Sonja consentendo loro di scovare le unità nascoste nei boschi e tra le scogliere.

GLOSSARIO

Ecco qui alcuni termini usati in ADVANCE WARS, elencati qui in ordine alfabetico.

Basi
Città, porti, aeroporti, basi terrestri e QG sono tutte caratteristiche del terreno che possono essere conquistate. Conquistare e possedere tali basi è parte integrante di una buona strategia.

Cassa mappe sfida
La cassa mappe sfida ti permette di acquistare e detonare mappe sfida supplementari per due giocatori.

Cassa mappe speciali
Queste casse contengono mappe supplementari o prolungamenti del gioco. La cassa mappe speciali è dotata di una serie completa di mappe su cui giocare.

Città neutrali
Le città neutrali sono contrassegnate in grigio e sono presenti su quasi tutte le mappe. Le unità di fanteria e meccanizzate possono conquistare queste città per creare basi alleate.

Comando
Un comando è un ordine impartito ad un'unità schierata. I comandi comprendono FIRE (fuoco), WAIT (attesa), CAPT. (conquista), ecc.

Combattimento indiretto
Unità con una capacità d'attacco di due o più spazi possono far fuoco su un'unità nemica da distanza ed evitare così il contrattacco. Questo combattimento unilaterale si definisce indiretto

Costo di spostamento
Questo termine si riferisce alla percentuale della capacità di spostamento di un'unità necessaria per attraversare tipi specifici di terreno.

Imboscata
Un'imboscata avviene quando un'unità s'imbatte in un'unità nascosta o non visibile ed è costretta ad attendere fino al prossimo turno per ricevere nuovi ordini. Le imboscate possono avvenire solo in FOG OF WAR o imbattendosi in un sottomarino in immersione.

Unità
Un'unità è un gruppo di soldati e armamenti dello stesso tipo schierata in combattimento.

Unità Aeree
Caccia, bombardieri, elicotteri da combattimento e da trasporto sono i tipi di unità aeree in ADVANCE WARS. Tutte queste unità sono schierate dagli aeroporti.

Unità di terra
Fanteria, unità meccanizzate e di ricognizione, carri armati, carri armati medi, APC, artiglieria, razzi, antiaerei e missili sono i tipi di unità di terra presenti in ADVANCE WARS. Tutte queste unità sono schierate dalle basi terrestri.

Unità navali
Navi da guerra, incrociatori, mezzi da sbarco e sottomarini sono i tipi di unità navali presenti in ADVANCE WARS. Tutte queste unità sono schierate dai porti.

TABELLA DEI COSTI DI SPOSTAMENTO

Questa tabella indica il costo di spostamento per i tipi di unità su terreni specifici.

Il costo di spostamento varia a seconda delle condizioni climatiche. Questa tabella indica il costo di spostamento in condizioni atmosferiche normali.

TIPO DI UNITÀ / TERRENO	Pianure	Fiumi	Monti	Boschi	Strade	Città	Mari	QG	Aeroporti	Porti	Ponti	Secche	Basi	Scogliere
Fanteria	1	2	2	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Meccanizzata	1	1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	
Carro armato medio	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Carro armato	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Ricognizione	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
APC	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Artiglieria	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Razzo	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Antiaereo	1			2	1	1		1	1	1	1	1	1	
Missile	2			3	1	1		1	1	1	1	1	1	
Caccia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Bombardiere	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Elicottero comb.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Elicottero trasp.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Nave da guerra							1			1				2
Incrociatore							1			1				2
Mezzo da sbarco							1			1		1		2
Sottomarino							1			1				2

TABELLE DEI COMBATTIMENTI

Il danno inferto da un'unità varia a seconda del tipo di unità attaccato. La tabella sottostante indica la gravità del danno inferto da un'unità ad un'altra seconda una classifica da A (potenziale di danno maggiore) a E (potenziale di danno minore).

TIPO DI UNITÀ ATTACCANTE / UNITÀ IN DIFESA	Fanteria	Meccanizzata	Carro armato medio	Carro armato	Ricognizione	APC	Artiglieria	Razzo	Antiaereo	Missile	Caccia	Bombardiere	Elicottero comb.	Elicottero trasp.	Nave da guerra	Incrociatore	Mezzo da sbarco	Sottomarino
Fanteria	D	D	E	E	E	D	D	D	E	D			E	E				
Meccanizzata	C	D	D	C	B	B	B	B	C	B			E	D				
Carro armato medio	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A			E	C	E	D	D	E
Carro armato	B	B	D	D	B	B	B	B	C	B			E	D	E	E	E	E
Ricognizione	D	D	E	E	E	D	D	D	E	E			E	D				
APC																		
Artiglieria	A	A	D	B	B	B	B	B	C	B					D	C	C	C
Razzo	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					C	A	C	A
Antiaereo	A	A	D	D	C	C	C	C	D	C	C	C	A	A				
Missile											A	A	A	A				
Caccia											C	A	A	A				
Bombardiere	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Elicottero comb.	B	B	D	C	C	C	C	C	D	C			C	A	D	C	D	D
Elicottero trasp.																		
Nave da guerra	A	A	C	A	A	A	A	A	A	A					B	A	A	A
Incrociatore											C	C	A	A				A
Mezzo da sbarco																		
Sottomarino															C	D	A	C

GIOCO CON PIÙ CASSETTE E CON UNA SOLA CASSETTA

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE™.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance ..... *uno per giocatore*

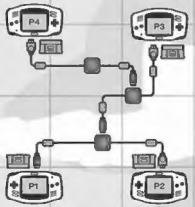
Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... *una cassetta per giocatore*
Gioco con una cassetta ..... *una cassetta*

Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... *Due giocatori: un cavo*
..... *Tre giocatori: due cavi*
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*



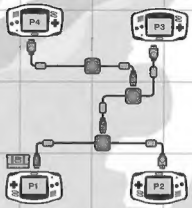
Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*
- *Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.*

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.*
2. *Collegate i cavi Game Link.*
3. *Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).*
4. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*



Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*

Osservate la figura per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE